

NOTICIAS - GRAN HERMANOTAKU - CÓMICS - PASATIEMPOS - OPINIÓN - PÓSTERS - HENTAI
minami
MANGA Y OCIO
NÚMERO
CD-ROM
4,80 E
AHORA con 84 páginas
ESPECIAL
ENTREVISTA
con los creadores de
.Hack Infection
Harry Potter
Por fin llega, pero con errores
Otra vez en nuestras pantallas...
Detective Conan
DRAGON BALL
EL REGRESO DE LOS MÁS FUERTES
Wolf's Rain, Doremi, Gals, Dragon Quest (Fly), Paradise Kiss, Spirit of Wonder y mucho más...


CONTINUARÀ

UN MINUTO DE SILENCIO

En el editorial de este mes iba a hablar de la muerte de Fernando Lázaro Carreter, eminente catedrático de la lengua española con cuyos libros muchos aprendimos a escribir, recientemente fallecido.

Hubiera hablado de que ese hecho nos había animado a los defensores de nuestra lengua a redoblar nuestros esfuerzos. A luchar mucho más contra la incultura e ignorancia, a luchar mucho más por el buen uso del idioma en internet, a traducir muchos más programas útiles al español para la gente que no domina el inglés...

También comentaría que en su memoria retomo la norma antigua de acentuación de pronombres, y por tanto volveremos en Minami a poner la tilde en los "este, ese, aquel" que corresponda (actualmente seguía la más moderna regla al respecto, que reza que no se les pone tilde casi nunca).

En fin, hubiera hablado de todo eso, y luego hubiera comentado por encima este número de Minami, el retorno de un clásico como Dragon Ball, y todo eso.

Pero no puedo.

No puedo porque en estos momentos estoy simplemente asqueado. Alucinado. Enfadado.

Escribo esto durante la mañana del jueves 11 de marzo de 2004. El día de las bombas en Madrid.

De hecho, me sorprendo a mí mismo de poder escribir tras haber visto la noticia, tras haber tenido que llamar a todos mis conocidos y familiares residentes en la capital de España, tras haberme enterado de que un amigo está gravemente herido y tener a varios que no contestan al móvil. No sé si alegrarme o preocuparme de esta tanta sangre fría.

Porque sí, mientras escribo esto de fondo la televisión anuncia que se cree que la cifra de muertos van a llegar a 150. 150 inocentes que han perdido la vida sin motivo.

Y digo bien, sin motivo. Cuando escribo esto la autoría de la barbarie todavía no ha sido reivindicada, pero nada, absolutamente nada, justifica algo así. NADA.

Por tanto, 150 personas que han visto sus vidas, sueños, esperanzas y anhelos truncados. Cuyas vidas han sido sesgadas antes de tiempo.

Y no sólo las suyas, también las de sus padres, hermanos y familiares en general; las de sus parejas, novios o novias; las de sus amigos más allegados. La cifra de gente cuyas vidas se verá afectada en mayor o menor medida por todo esto se dispara.

Gente que sufre y sufrirá sin motivo alguno.

Este tipo de injusticias te hacen temblar de la rabia, palidecer de la impotencia. Te quitan las ganas de hacer cualquier cosa. Ni siquiera voy a hacer comentarios en plan "y luego dicen que es el manganime o rol el que es violento y vuelve asesina a la gente", creo que la situación está por encima de todo eso, no es momento de pensar en comparaciones, implicaciones políticas ni similares, en situaciones así todo se reduce a lo básico: Vida y muerte. Justicia e injusticia. Cosas comprensibles y cosas incomprensibles.

Sé que eso no debería empañar esta revista. Que esta publicación nada tiene que ver con esos temas y que su función es entretener y divertir, alimentar la afición de los amantes del manganime. Y de hecho, espero de corazón que podáis pasar esta página y disfrutar del contenido de la publicación, pues como digo esa es su función y para eso la hemos hecho. Pero como ya he dicho muchas veces, una afición es sólo eso, una afición, y no debemos hacer como algunos frikis de los que rondan por la red, que se meten tanto en su afición que se obsesionan y pierden el contacto con la realidad. No, en Minami siempre lucharemos contra eso, ya que las obsesiones llevan, a la larga y en extremo, a barbaridades como la de hoy. El manganime es una afición, sí, pero sólo eso. Sirve para entretenerse, divertirse y pasar el rato. Pero ya, nunca hay que perder de vista la realidad. Y por eso cuando suceden cosas como lo de esta mañana, me siento en la obligación de comentarlas aquí, aunque nada tengan que ver con el tema de la revista.

Y ya, porque creo que no tengo la cabeza tan fría como pensaba. Seguramente este texto estará fatal, pero no lo repasaré, quiero que salga tal cual lo escribí, quiero que refleje la situación, lo que yo y creo que la práctica totalidad de España sentía en esa mañana del 11 de marzo de 2004.

Esta mañana han muerto 150 personas, y soy incapaz de entender por qué.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



Esta Editorial quiere hacer constar su total y absoluta repulsa por el atentado terrorista ocurrido en Madrid el jueves 11 de marzo de 2004, sumándose al dolor de los afectados y rechazando de pleno cualquier acto de terrorismo.





WOLF'S RAIN



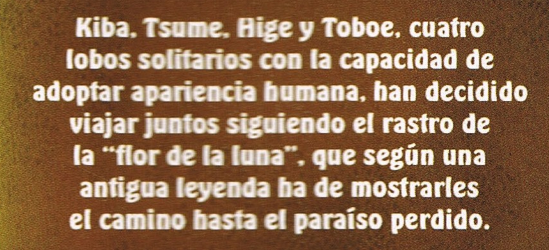
YA A LA VENTA

CONTENIDOS

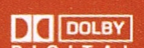
Episodios 6 a 10
Nuevo Master Digital
Española Dolby Digital 5.1
Japonés Dolby digital 2.0
Subtítulos en español
Formato de pantalla 4/3

EXTRAS

Menú interactivo
Acceso directo a escenas
Ficha técnica y artística
Datos de producción
Galería de imágenes



Kiba, Tsume, Hige y Toboe, cuatro lobos solitarios con la capacidad de adoptar apariencia humana, han decidido viajar juntos siguiendo el rastro de la "flor de la luna", que según una antigua leyenda ha de mostrarles el camino hasta el paraíso perdido.

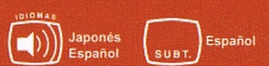




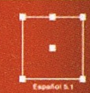


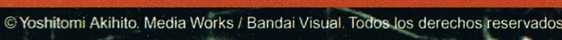














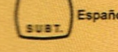




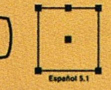












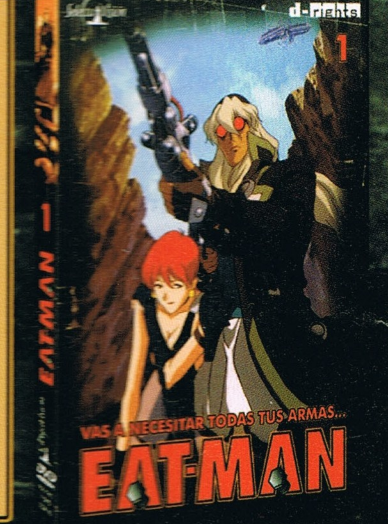
YA A LA VENTA

CONTENIDO

Episodios 1 a 5
Nuevo Master Digital
Español Dolby Digital 5.1
Japonés Dolby Digital 2.0
Subtítulos en español
Formato de pantalla 4/3

EXTRAS

Menú interactivo
Acceso directo a escenas
Ficha técnica y artística
Datos de producción
Galería de imágenes
Trailers



VAS A NECESITAR TODAS TUS ARMAS...

EAT-MAN

Bolt Crank es capaz de comerse cualquier cosa y posteriormente reproducir la función del objeto a través de sus manos. Este fantástico poder y su apetito por las armas de fuego le han llevado a convertirse en el mejor mercenario que se puede contratar.



Selecta Visión S.L. c\ Diputación 37, local 7B - 08015 - Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com

minami

AÑO 6 – NÚMERO 48

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. "Gea", Aleix Ibars, Isadora, Genís, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Kasuki y Shiro Black
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez y Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

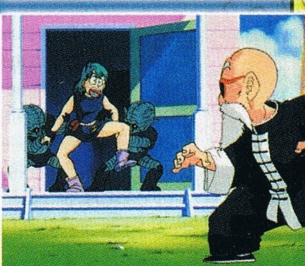


En Portada
DRAGON BALL











AGRADECIMIENTOS...









MANGALINE

NORMA Editorial















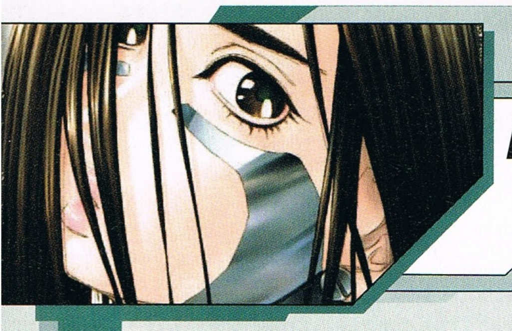








BANDAI entertainment

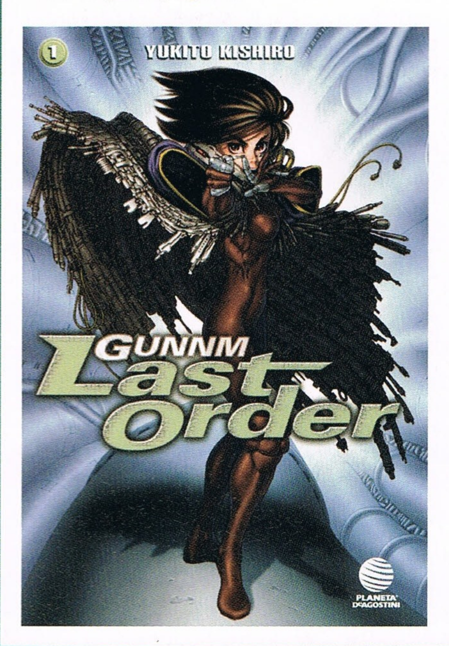


NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Bienvenidos al lugar donde mes a mes os contamos las novedades y las noticias más relevantes del mundillo. Como es habitual, comenzamos mencionándoos las novedades en papel.

Y la primera editorial de la que hablamos es Planeta. Lo más destacable es que, desde el mes de marzo, ya está disponible a la venta el primer tomo de dos series que hace poco anunciábamos.
Por un lado, hablamos de **Gunnm Last Order**, de *Yukito Kishiro.* Muchos se preguntan por qué el final de **Gunnm** no es el que todos recordábamos. Y la respuesta es fácil: *Yukito Kishiro*, su autor, decidió cambiarlo porque quería contar nuevas historias de su personaje. Y así lo está haciendo en **Gunnm Last Order**: Una niña pequeña parece ser la única superviviente de un accidente aéreo en una superficie totalmente desértica. Por su parte, el *Dr. Nova* está en su laboratorio y comenta que la neurona se está regenerando, y que si aún está viva, parece que podrá regenerar completamente el cerebro, y que éste conservará los recuerdos, experiencias y habilidades que tenía antes de la muerte…
Cada uno de los ocho volúmenes de esta serie sale al precio de 4,5 € y contiene entre 96 y 112 páginas.



La otra novedad es **Shadow Lady**, de *Masakazu Katsura.* Compuesta por tres tomos de 176-192 páginas cada uno y a un precio de 7,15 €, esta obra es otra muestra del compromiso de la editorial hacia las obras de *Katsura*: tras haber recuperado en formato tomo las obras más conocidas del autor (**Video Girl**, **I"s**, **D.N.A.2**), ha llegado el turno de atar el último cabo importante con la publicación de otro de sus trabajos más famosas. Las características técnicas de la edición de **Shadow Lady** serán idénticas a las del resto de sus obras
Otras publicaciones que irán saliendo a lo largo de este primer semestre del año son:
X, de *Clamp.* vuelve esta obra a nuestras librerías con dos nuevos tomos, los más recientes publicados en Japón. Se trata del 17 y el 18. Cada uno consta de 176 páginas y costará 5,95 euros.
Fénix - volumen III: Resurrección, de *Osamu Tezuka.* Nuevo arco argumental, formado por dos tomos de 176 y 192 páginas respectivamente a 7,5 € cada uno que saldrán a partir de mayo. Este arco argumental incluye, además, una historia corta titulada *El manto celestial.* Con estos dos volúmenes se completa un ciclo entero de la saga, lo que da una oportunidad perfecta a los nuevos lectores para embarcarse en una de las lecturas más apasionantes de los últimos años.
Magic Kaito, de *Gosho Aoyama.* Se trata de una miniserie (tres tomos de 192 páginas, a 6,95 €) del mismo autor que **Detective Conan**. De hecho, en esta nueva publicación volvemos a encontrar a uno de los personajes secundarios de **Detective Conan**. Imprescindible para todos los aficionados a las andanzas del detective más joven de Japón. También presumiblemente para el salón de Barcelona de mayo.
Lodoss War: la dama de Faris, de *Akihiro Yamada* y *Ryo Mizuno.* Se trata de una nueva edición de este título de fantasía heroica, dibujado con un estilo que bien recuerda al gran ilustrador *Frazzetta*, que quedó en su momento inconcluso en Japón y por tanto en España. Ahora, Planeta lo recupera con una nueva edición del primer volumen, que incluye más de ochenta páginas inéditas. El segundo y último volumen (totalmente inédito en nuestro país) se publicará seguramente en el mes de julio. Es decir, dos tomos de 232 y 296 páginas al precio de 9,95 € cada uno.
El resto de apariciones previstas para el mes de marzo de la mano de esta editorial son: **Detective Conan** vol. II nº 26, **Tokyo Babylon** nº 5 (de 7), **El lobo solitario y su cachorro** nº 04, **Monster** nº 29 (de 36), **Shin-chan** nº 33, **Shin-chan** nº 34, **I"s** - nueva edición nº 11 (de 15)
Por último, os avanzamos que esta editorial tiene intención de traer el manga de **Hana Yori Dango** a nuestro país. Su publicación podría comenzar a lo largo del segundo semestre del año... Ya os iremos contando.

Nos centramos ahora en Glénat. Sus lanzamientos previstos desde principios del mes de marzo son:
Inu-Yasha n° 17, **Capitán Tsubasa** nº 8, **La espada del inmortal** nº 7, **Say hello to Black Jack** nº 3
Y desde marzo irán viendo la luz también las siguientes obras:
Yu Yu Hakusho, de *Yoshihiro Togashi.* Esta popular serie consta de un total de 19 tomos de 192 páginas que la editorial pretende publicar de manera mensual. 7,20 €.
Gravitation, de *Maki Murakami.* Serie abierta, de tipo "pseudo-yaoi", que consta de tomos de 200 páginas y será publicada de forma bimestral.



Maison Ikkoku, de *Rumiko Takahashi.* En edición lujo, se pondrá a la venta, de forma bimestral, a partir del mes de abril y en forma de 10 tomos de 348 páginas, esta

legendaria serie de amores, desamores, encuentros y desencuentros entre *Kyôko*, la nueva encargada de la pensión Ikkoku, y uno de los inquilinos, un estudiante llamado *Godai*. Una comedia de enredos tierna y con la que reirás a mandíbula batiente. 10 €

Digi Charat: dejádselo a Piyoko, de varios autores. Dos tomos de 192 páginas, publicados bimestralmente a partir de abril.

Alice 19th, de *Yuu Watase*. Obra de la autora de **Fushigi Yuugi** o **Ceres**, consta de siete tomos de 192 páginas que saldrán a la venta de cara al salón del cómic de Barcelona (en el mes de mayo). 7,20 €

El monstruo de color de rosa, de *Suehiro Maruo*. También para el salón del cómic saldrá este tomo autoconclusivo de 176 páginas y 10 €, obra del autor de **La sonrisa del vampiro**, **Midori** y **Lunatic Lovers**, quien, por otro lado, será autor invitado en dicho salón.

Metrópolis, de *Osamu Tezuka*. Tomo único de 160 páginas a 7,20 € en el que el llamado "dios del manga" se inspiró de alguna forma en la clásica película de *Fritz Lang*, según reconoce en el epílogo del tomo: "para construir al humano artificial, me inspiré en la imagen de la mujer robot que aparecía en la famosa película alemana **Metrópolis** de antes de la guerra. Sin embargo, en ese momento no había visto la película". Un título, en cualquier caso, muy recomendable.



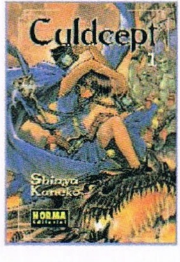
Samurai Deeper Kyo, de *Akimine Kamijyo*, es otra de las obras que se publicarán en el salón del cómic. Los tomos que conforman esta serie abierta constan de 208 páginas y costarán 7,20 €

La princesa caballero, de *Osamu Tezuka*. Ya en el verano verá la luz este clásico de *Tezuka*, conocido en todo el medio mundo por su versión animada, la cual, en nuestro país, se conoció como **La princesa caballero** en unos casos y como **Chopy y la princesa**, en otros. Se trata de tres tomos de 192 páginas que componen la que se considera primera serie de temática *shojo* de la historia.

Por último, cerramos nuestro rinconcito dedicado a Glénat avisándoos de que para el salón del mayo prevén publicar también tanto el décimo y último tomo de **Blame!**, de *Tsutomu Nihei*, con 240 páginas y 8,50 €, como el último de **Mi novia el arma definitiva**, el séptimo, con 328 páginas a 8,50 €

Nos encargamos ahora de la editorial Norma. A falta de un nuevo parte de novedades, os recordamos los últimos lanzamientos que, según informábamos en el número anterior, estarían disponibles desde primeros de marzo:

Nirai Kanai Nº 1, de *Megumu Okada;*
Culdcept Nº 1, de *Shinya Kaneko;*
Ragnarok Nº 1, de *Tsukasa Kotobuki*.





Otra editorial de la que hablaremos este mes es Ivrea, quien para cuando leáis esto ya habrá puesto en el mercado el primer tomo de **Battle Royale**, un título conocido sobre todo por sus versiones cinematográficas de imagen real. La historia nos traslada a un futuro en que los estudiantes de secundaria se hallan inmersos en un competitivo sistema de selección natural llamado precisamente Battle Royale. Sólo una persona del curso elegido para participar puede sobrevivir después de tres días en una isla repleta de peligros. Y si hay más de uno vivo al cumplirse el plazo, mueren todos. El horror, la locura y la traición se entremezclan en una progresiva cuenta atrás... Pero a pesar de todo esto, ¿puede que incluso haya espacio para el amor…? Sus creadores son el dibujante *Masayuki Taguchi* y el guionista es el mismísimo *Koshun Takami*, es decir, el padre de **Battle Royale** (las novelas originales, en las cuales se basaron las películas). A diferencia de la adaptación cinematográfica, la del manga hace uso de la libertad de espacios para permitirse ser mucho más precisa, ahondando en muchísimos hechos que no se ven en los filmes (como el pasado de los protagonistas).



El formato de publicación será el mismo que en Japón, es decir, 12,8 x 18 cm, y cada tomo llevará un precio de 8,50 €.

Cambiamos nuevamente de editorial. Aunque de Selecta Visión solemos hablar en el apartado dedicado al anime, este mes lo haremos también en el de manga, pues ya sabéis que también publican manga impreso. Así, Selecta tiene pensado sacar a la venta el próximo día 6 de mayo de 2004 (nuevamente, coincidiendo con el salón de Barcelona) los mangas de **Cowboy Bebop** y **Gasaraki**, ambos correspondientes a dos series animadas que también tienen en su catálogo de anime. El primero consta de tres volúmenes de 184 páginas, que se publicarán de forma bimestral al precio de 8,50 euros. Por su parte, el segundo está formado por cuatro tomos de 180 páginas que serán publicados con la misma periodicidad y al mismo precio que los de **Cowboy Bebop**.

Y por último, hablaremos de Otakuland. Con el segundo tomo de **Kabuto** ya en la calle, la editorial ha anunciado la publicación de cuatro obras (para públicos adultos) de *Osamu Tezuka*. Dos de ellas son **Crimen y castigo** y **Lemon Kid**, historias cortas que se publicarán en un mismo tomo. Y las otras dos son **Oda a Kirihito**, que consta de tres tomos, y **Ayako**, que consta de dos tomos. Por el momento no disponemos de más información, pero está claro que los mangas de *Tezuka* cada vez gozan de mejor salud en nuestro país.

Y hasta aquí lo que nos deparan el presente y el futuro en cuanto a las publicaciones impresas.

Es el momento ahora de hablar de anime.

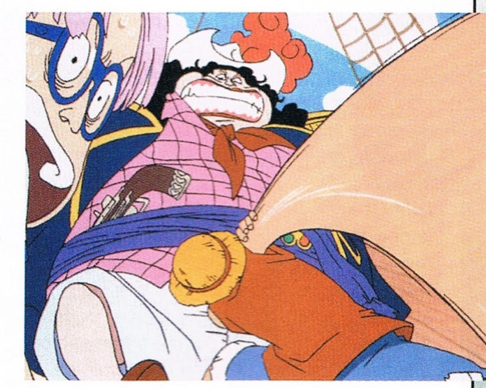
Empezamos, por ejemplo, dando la fecha del estreno de **Pokémon Advance**, la 6ª temporada de Pocket Monsters, en el canal Fox Kids. Será el lunes 5 de abril, a las 14:25h. Este estreno os lo anunciamos hace unos cuantos meses, precisamente cuando hablábamos del estreno en el resto de Europa de esta temporada. En esta nueva saga, *Ash* y *Pikachu* continúan su viaje hacia la Liga Johto y llegan a la Región de Hoenn, un territorio peligroso lleno de misterio, aventura y en el que habitan más de cien Pokémon nunca vistos.
Por otro lado, este canal (que seguramente a partir de abril cambiará su estética notablemente) tiene también previsto algún minimaratón de la serie **Medabots** (desde el primer episodio), de cara a las mañanas de los fines de semana de abril.

Cambiamos de canal y os apuntamos que Cartoon Network cambiará la hora de emisión de **Dragon Ball** a partir del 1 de abril: el pase vespertino dejará de ser a la hora de la merienda y pasará a la sobremesa (poco después de las 14h). Quizá esto sólo sea una medida temporal, mientras dure la maratón de **Scooby Doo** que emitirán todas las tardes a partir del 1 de abril.
Además, el sábado 27 de marzo a las 21:30h se emitirá la primera película de **Pokémon**, que como bien sabéis distribuye en Occidente la WB Kids, propietaria de Cartoon Network.
Y para los amantes de los animes clásicos (*ndM: como un servidor*), Cartoon Network tiene una sorpresita. El día 20 de marzo, a las 22:50 horas, se emite **El pequeño samurái** (Shonen Sarutobi Sasuke, también conocida como Magic Boy), un filme también perteneciente al catálogo de WB España producido en 1959 (ahí es nada) sobre un malvado mago que envía a unos bandidos sobre la población y los animales para aterrorizarlos. Un niño sale en búsqueda de un famoso profesor con poderes mágicos para defender a su pueblo, enfrentándose a la crueldad de la naturaleza. Una vez juntos, lucharán contra el poder del malvado.

Volvemos a cambiar de canal y nos encontramos otro estreno: la segunda temporada de **Yu-Gi-Oh** en Antena 3, contra todo pronóstico y por sorpresa (y no hace ni falta referirnos al comodísimo horario de emisión que se le ha dado). Pues eso, los fines de semana, en Megatrix, los nuevos episodios de **Yu-Gi-Oh**, que ya se vienen emitiendo en Nickelodeon desde hace un tiempo.
Lo que desde luego Antena 3 no ha hecho es reponer **Detective Conan** desde el episodio primero, cosa que os anunciábamos en el pasado número (según la información facilitada por la propia Antena 3), pues, en las vísperas del comienzo de dicha reposición, se les antojó un nuevo "reajuste" de su programación...

Más estrenos que a estas alturas ya podéis encontrar en la pantalla: **Escuela de Brujas** (Mahotsukai Tai), tanto la serie como los OVAs, se empiezan a emitir en la autonómica catalana el día 11 de marzo, en sustitución de la reposición de **Kamikaze Kaito Jeanne**, es decir, a las 13:30h.

Este mes también toca fijarse en la red de canales locales Popular TV, pues, según nos hicieron saber, a lo largo del mes de marzo se estrenarían, dentro de su programación infantil, las series de anime **El secreto de Akko-chan** y **Yat, patrulla espacial** Ambas son propiedades de Arait Multimedia y se han emitido anteriormente en Canal Sur (entre otros). Igualmente, los fines de semana suelen emitir algunos largometrajes de anime de corte infantil.
Siguiendo con Arait, han vendido a la Forta los 150 episodios de las series 2, 3 y 4 de **Doremi**, y ante el éxito de audiencias de la primera temporada, tienen previsto emitir estos nuevos episodios en todas las televisiones autonómicas, excepto la gallega, este mismo año, aunque todavía no se han confirmado fechas, aunque probablemente comiencen esta misma primavera. Más información sobre dichas series en el artículo que viene en este mismo número.
Vamos con las novedades, y es que es casi seguro que Tele5 adquirirá las series **El**

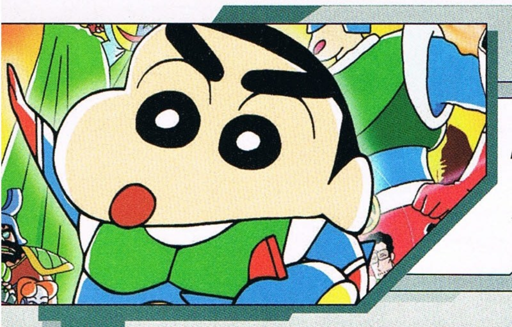


Príncipe Mackaroo (Ojaru Maru en Japón) y **UFO Baby** cuya emisión sería para abril o no mucho más tarde.
Por último, recordar que **One Piece** continúa su emisión en Tele5 todos los fines de semana sobre las 10:20am dentro del espacio infantil Max Clan.

Terminamos no con televisión sino con cine, y es que se ha confirmado que **Yu-Gi-Oh!** dará el salto a la gran pantalla el próximo 27 de agosto. Algo normal si tenemos en cuenta que la serie, creada por el dibujante japonés *Kazuki Takahashi* y que debutó como serie de animación en su país de origen en 2000, ha vendido en Japón más de 23 millones de cómics desde entonces. La producción llegó a España en 2002 de la mano de Nickelodeon y se dio a conocer en abierto a través de Antena 3.

Y dejamos ya de lado lo que nuestras televisiones nos permiten anunciar como noticias.



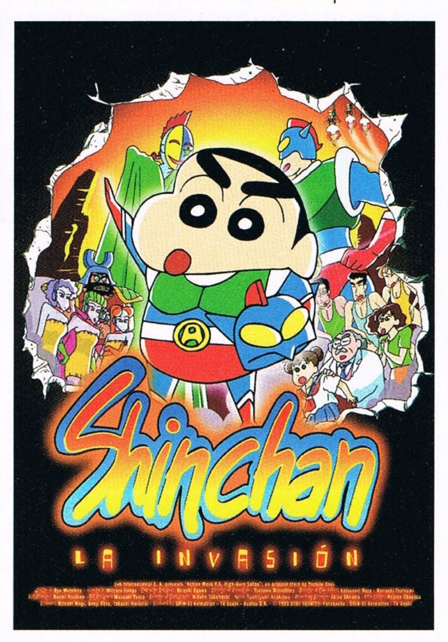


NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Damos paso a las novedades referentes a la edición de anime en nuestro mercado videográfico.

Empezamos mencionando la edición del largometraje **Shin-chan: la invasión**, algo de lo que ya os hablábamos el mes pasado. Se pone a la venta el día 24 de marzo en VHS y DVD. En esta ocasión, un ejército de retorcidos extraterrestres planea invadir la Tierra. Es más, entre sus planes está que todo el mundo se vista de una misma forma... ¡¡con bañador de mujer!! *Ultrahéroe* es la única esperanza, pero este mítico personaje de la televisión no es un simple actor sino un superhéroe de una dimensión paralela a la nuestra, aunque la fuente de todo su poder, la ultragema, ha desaparecido. Sin ella, no tiene capacidad para luchar contra los invasores y su única esperanza será buscar la solución en alguien absolutamente impredecible: ¡*Shin-chan*! Él y su familia son trasladados a la dimensión de *Ultrahéroe*, así que la acción, el buen humor y las situaciones delirantes están servidas... Hay que decir que ésta es la primera película de la saga **Crayon Shin-chan**, según la cronología japonesa. El DVD, como viene siendo habitual, no incluirá el idioma original...
Y al tiempo que os recordamos que este verano se estrenará una tercera película de **Shin-chan** en nuestros cines (de nuevo, tal y como ya os hemos anunciado previamente), os informamos de que TV Asahi (productora del anime **Crayon Shin-chan** y canal de TV por el que se emite en Japón) ha decidido premiar a Luk Internacional (empresa que gestiona en nuestro país los derechos de esta serie de animación y de todo el merchandising derivado) en reconocimiento a su labor en la difusión del personaje. El reconocimiento le fue entregado el pasado día 27 de febrero al presidente de Luk Internacional de manos del presidente de TV Asahi Co., quien lo justificó por haber logrado que el éxito de **Shin-chan** en España sea similar al éxito del que goza en su país de origen y, más aún, por ser España el único país en que se ha logrado esta circunstancia (*nota de Mazochungo: Pero es que en el resto de países donde se emite la serie, en realidad se emite una versión americanizada y recortada -distribuida por Fox Kids- que dudosamente es comparable a la original...*).



Y nos alejamos ya de Luk Internacional para hablar de otra distribuidora a la que el mundillo le debe mucho (y viceversa, ¿no?). Jonu Media tiene previstos estos lanzamientos de cara al mes de marzo: **Kimagure Orange Road**, **Patlabor TV** y **Yu-Gi-Oh**. Las dos primeras estrenarán un nuevo sello ideado por *Jonu* (y llamado Millennium Edition) en el que el formato de publicación será el siguiente: volúmenes dobles (es decir, con dos discos y un total de diez episodios por volumen) al precio de 19,95 euros. Pero por si fuera poco, cada volumen incluye infinidad de regalos, libretos, pósters y merchandising diverso, amén de una serie de cupones coleccionables que, una vez reunidos, podrán canjearse por OVAs o DVDs especiales que no podrán conseguirse por otros medios.
Como decimos, en este formato se publica **Patlabor, la policía móvil**, que, por ser quien estrena el sello Millennium Edition, rompe con la regla de los diez episodios por volumen, pues el primero incluye ¡once episodios! Entre los extras, destacamos fichas técnicas, guías de personajes, referencias al manga original, álbumes de fotos, un libreto, un póster reversible, dos cupones de regalos (uno de ellos es "regalo seguro") y una postal ilustrada por *Akemi Takada*.



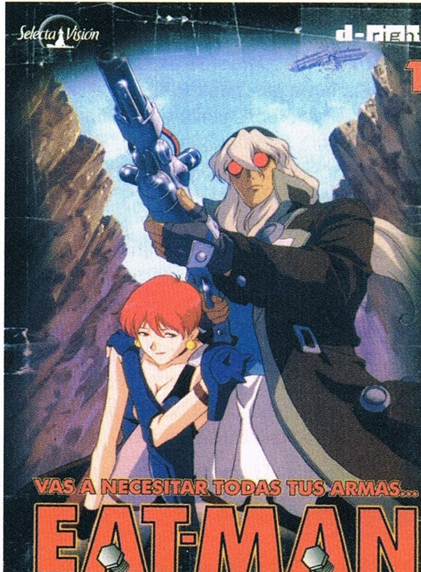
También presentará idénticas características la edición de **Kimagure Orange Road**, serie que no necesita presentación y que se dio a conocer en nuestro país cuando se estrenó, hace ya más de diez años, en las tardes de Tele5 con el nombre **Johnny y sus amigos**. En esta ocasión, la gente de Jonu nos ofrece la versión íntegra (sin los innumerables e insultantes cortes de la versión italiana, heredada por Tele5) de este emotivo y divertido triángulo amoroso, entre el indeciso *Kyosuke*, la atractiva y misteriosa *Madoka* y la alocada y dulce *Hikaru*, que comparten sus vidas en una ciudad donde el amor puede surgir en una escalinata de noventa y nueve escalones y medio o en la esquina de un pasillo del instituto.
Los extras más destacables son: fichas de personajes, referencias al autor del manga, diseños de personajes, álbumes de fotos, los archivos de **KOR**, fichas de los doblajes, cómo se hizo el nuevo doblaje español, un libreto, un póster reversible, un cupón de "regalo seguro" y un cupón para un sorteo de un libro de ilustraciones de Madoka. Y aún podría haber alguna más, jejeje... Además, tenemos que decir también que Jonu ha estado negociando con Tele5, *Mike* mediante, la inclusión del doblaje español antiguo (*ndM: ese pedazo de doblaje*) en sus DVDs... pero todo apunta a que el desorbitado precio impuesto por la cadena sea incompatible con los intere-

ses de Jonu (*ndM: es de agradecer, al menos, que lo hayan intentado*).
En tercer lugar, Jonu edita **Yu-Gi-Oh**, el anime basado en el cómic japonés de *Kazuki Takahashi*. Por el momento está prevista la publicación de los primeros cuatro volúmenes (tanto en DVD como en VHS), con tres episodios cada uno y al precio de 8,95 € (en el caso de los VHS) y de 9,95 € (en el de los DVDs).

Hablamos ahora de la distribuidora DeAplaneta, que últimamente se está haciendo un gran hueco en cuanto a la distribución de cine oriental en nuestro país, y es que, además, sus precios son muy atractivos. Para el mes de abril han anunciado la publicación de estos títulos: **Bichunmoo** (a 14.95 €, en DVD), **La maldición** (a 14,95 €, en DVD), lote especial de *Takeshi Kitano* (aunque los tres títulos que lo componen pueden igualmente adquirirse por separado, a 11,95 € cada uno), compuesto por clásicos suyos como **Boiling Point**, **Sonatine** y **Violent Cop** (y a 29,95 € el lote completo en DVD), y otro lote especial de *Takashi Ishii* (al precio de 19,95 € o por 11,95 € cada título por separado), compuesto por **Gonin** y **Gonin II**. Al mismo tiempo, se han hecho con los derechos de **La maldición II**, y su estreno en las pantallas de cine de nuestro país será sólo cuestión de tiempo.
No nos alejamos mucho de DeAPlaneta, puesto que ahora pasamos a mencionar un par de lanzamientos por parte de Planeta Junior que ya anunciábamos hace tiempo. De cara al mes de marzo está prevista la publicación del primer lote de DVDs de **El bosque de Tallac** (Jackie y Nuca) y del primer lote de DVDs de **Banner y Flapi**, dos clásicos de la Nippon Animation, en su día distribuidos en nuestro país por BRB Internacional y emitidos por TVE, y ahora rescatados por Planeta Junior. Cada lote estará formado por tres DVDs.

Y ya que hablábamos de cine oriental de imagen real, reseñamos la distribución en videoclubs, por parte de Columbia Tristar, de la película japonesa Returner. Columbia ya ha empezado a distribuir por videoclubs la película japonesa de acción **Returner**. Dirigida por *Takashi Yamazaki*, se sitúa en el año 2084 y nos habla de la invasión de una fuerza alienígena que puede suponer el fin de nuestro maltrecho mundo, desgastado tras décadas de guerras. Hemos de decir que, pese a que en la nota de prensa facilitada por la distribuidora no aparece el idioma original japonés entre los idiomas disponibles en el DVD, sí que está presente, además de otros muchos.
Nos ocupamos ahora de otra distribuidora, Selecta Visión. La siguiente hornada de novedades que tiene prevista es de cara a mediados o finales de marzo. Para entonces se ponen a la venta estos títulos: **Macross II, La Película**, al precio de 21 €; **Wolf's Rain**, segundo volumen, al precio de 18 €; **Eatman**, primer volumen, al precio de 15 euros; **DNA2**, segundo volumen, al precio de 18 euros; **Brain Powerd**, segundo volumen, al precio de 15 €.





Pasamos ahora a Arait Multimedia, que aparte de seguir teniendo a la venta dos DVDs de **Digimon 3** (con 8 capítulos cada uno más extras), anuncian para finales de marzo el lanzamiento en kioskos las dos primeras entregas en DVD de la popular serie que se emite en Tele5, **Hamtaro**, con 4 episodios por DVD y con extras entre los que destaca el lenguaje de los "ham ham".

Terminamos con Manga Films, y, aunque las novedades no tengan directamente que ver con el anime, seguro que sí interesarán a muchos de nuestros lectores, puesto que la distribuidora se ha propuesto editar muchos de los grandes clásicos (restaurados digitalmente) del cine de artes marciales de Hong Kong. La lista completa de lanzamientos, por orden de publicación, es la siguiente:

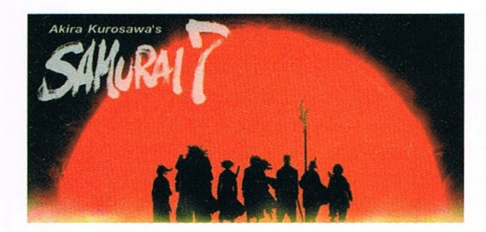
Año 2004
1) All Men Are Brothers (1973)
2) Blood Brothers (1973)
3) Disciples of the 36th Chamber (1984)
4) The Magnificent Trio (1966)
5) The 36th Chamber of Shaolin (1977)
6) The Heroic Ones (1970)
7) Invincible Shaolin (1978).
8) Return to the 36th Chamber (1980)
9) The Five Venoms (1978)
10) The Magic Blade (1976)
11) Soul of the Sword (1978)
12) The Trail of the Broken Blade (1967)
13) Heroes Shed No Tears (1980)
14) Heroes Two (1973)
15) Killer Clans (1976)
16) Legend of the Bat (1978)
17) Duel of Fist (1971)
18) The Jade Tiger (1977)
19) Lion Vs Lion (1981)
20) The Shadow Boxer (1974)
21) Shaolin Temple (1976)
22) The Spiritual Boxer Part 2 (1979)
23) Two Champions of Shaolin (1980)
24) Vengeance (1970)

Año 2005
1) The Assassin (1967)
2) The Chinese Boxer (1970)
3) Clan of the White Lotus (1979)
4) The Deadly Duo (1971)
5) Five Shaolin Masters (1974)
6) Golden Swallow (1968)
7) Heroes of the East (1978)
8) The King Boxer (1972)
9) The Lady is the Boss (1983)
10) Legendary Weapons (1982)
11) Mad Monkey Kung Fu (1979)
12) Martial Arts of Shaolin (1985)
13) Martial Club (1981)
14) The New One-Armed Swordsman (1971)
15) The One-Armed Swordsman (1967)
16) Return of the One-Armed Swordsman (1968)
17) The Shaolin Avengers (1976)
18) Shaolin Mantis (1978)
19) The Spirit of the Sword (1982)
20) The Spiritual Boxer (1975)
21) Swordsman and Enchantress (1978)
22) The Thundering Sword (1967)
23) Vengeance is a Golden Blade (1969)

Y con esto terminamos las noticias sobre las publicaciones audiovisuales.

Damos paso ahora a nuestro rinconcillo sobre noticias varias, eventos y videojuegos.

La moda de los samuráis sigue adelante. Si hace poco aparecía en Japón un videojuego basado en **Los siete samuráis** de *Akira Kurosawa*, este verano se empezará a emitir la serie de animación homónima realizada por Gonzo. Se dice que cada episodio ha costado unos 300.000 euros (una cantidad enorme, para ser una serie de TV). Ahora habrá que esperar para averiguar hasta qué punto será fiel a la obra de *Kurosawa*. La web es: http://www.samurai-7.com/



Al echar nuestro habitual vistazo al país galo, nos encontramos con que la editorial Glénat Francia está publicando **ES-Eternal Sabbath**, de *Soryo Fuyumi*. Se trata de cinco tomos que nos presentan a un joven conocido por su nombre en código, *ES*, que se dedica a piratear... mentes humanas. Interesante, ¿no? *Soryo Fuyumi* es el autor de otra obra bien conocida en nuestro país vecino, **Mars**. También Glénat Francia ha lanzado **Shirahime-sho**, un tomo único de las *Clamp*.

Si hace poco mencionábamos la adaptación a imagen real del manga **Initial D** (que estará dirigida por *Tsui Hark*), ahora tenemos que decir que *Hark* ha abandonado el proyecto por motivos varios, por lo que ahora el responsable será *Andrew Lau*, el director de **Stormriders** o **Infernal Affairs**. Esta última será estrenada en verano en EEUU por Miramax (filial de Disney). Crucemos los dedos para que también llegue aquí porque es una excelente película con dos buenas interpretaciones de *Andy Lau* y *Tony Leung*, además de caracterizarse por una excelente y cuidada realización. Por otro lado, se han comprado los derechos para realizar también una adaptación americana, sobre cuya dirección se menciona a gente como *Scorcese*.

En breve podremos ver en nuestras pantallas de cines la película **Hellboy**, la adaptación del cómic homónimo que dirige *Guillermo del Toro*. Pues bien, *del Toro* ha anunciado que un estudio japonés de animación está interesado en realizar una serie de anime de **Hellboy**. Entre tanto, él sigue desarrollando un proyecto para llevar a la gran pantalla el manga **Pesadillas**, de *Otomo* (aunque tampoco parece que el proyecto tenga muchas probabilidades...).

Yoichi Takahashi, el autor de **Captain Tsubasa**, ha estado recientemente de visita por España. El creador de los célebres **Campeones** (*Oliver y Benji*) estuvo varios días en Barcelona, según una visita concertada por JSV, la empresa que distribuye el merchandising azulgrana en el mercado nipón. Durante su visita, el dibujante cedió una réplica de la camiseta azulgrana que viste *Oliver Atom* (u *Oliver Hutton* o *Tsubasa Ozora*, según los gustos) cuando ingresa en el club barcelonés, casi al final del cómic.

Seguimos con fútbol; el Real Madrid tendrá presencia propia en el Pabellón de España en la Exposición Universal -sí, la misma de Sevilla 92- que tendrá lugar en Aichi (Japón) en diciembre de 2005. Ante el acuerdo de colaboración que han firmado la *Sociedad Estatal para Exposiciones Internacionales* (*SEEI*) y el *Real Madrid C. F.*, *Florentino Pérez*, presidente del Real Madrid, ha mostrado su satisfacción por este papel de "embajador" ya que "para nosotros es un orgullo representar a España en todos los lugares del planeta" (*ndM: tiene gracia, parece que lo dice como si Japón fuese "otro mundo"; para mí que ni se imagina lo conocido que puede ser el Real Madrid en ese país...*).
Y no contentos con ello, el Real Madrid ha firmado también un acuerdo de expansión de marca con la firma japonesa Platia, que incluye la representación exclusiva en Japón hasta 2007 y que forma parte del sector de la restauración y también desarrolla contenidos para medios de comunicación.

El viaje de Chihiro opta a los premios Bafta de este año (los premios que otorga la academia de cine inglesa) en la categoría de mejor largometraje de habla no inglesa. Compite junto a **Good bye Lenin**, **Las invasiones bárbaras**, **Bienvenidos a Belleville** (otra película de animación que está cosechando gran éxito), **In this world** y **Être et avoir**.

Curiosidades curiosas: Luk Internacional acaba de formalizar una acción promocional con la marca Pepsi Boom de Pepsico, por la que todas las acciones asociadas a esa marca se articularán con **Doraemon** entre los meses de mayo y diciembre de 2004. Esta promoción incluye diversas acciones en los canales de alimentación y restauración.

Y además, Luk y Panrico han sido premiados en la feria Alimentaria en la categoría de mejor promoción en bollería por su pack de juegos de **Shin-chan** en los Bollycao (superando incluso a la promoción de El Señor de los Anillos y Popitas).

El mes de febrero pasado falleció *Julius Schwartz*, el editor de DC Comics, a los 88 años de edad. De él se dice que fue quien recuperó a héroes como **Flash Gordon** o **Linterna Verde**, entre otros.

También falleció en febrero, a los 78 años y por una enfermedad del corazón, el actor que doblase en su día al entrañable *Totoro*, *Hitoshi Takagi*. Igualmente, prestó su voz al propietario del restaurante que aparece en la película **Tanpopo** (de *Itami Juzo*), al padre de *Moomin* en la serie homónima y al narrador de **Galaxy Express 999**.

Ghibli ha anunciado que planea la construcción de "la casa de *Satsuki* y de *Mei*" (las dos niñas protagonistas de **Mi vecino Totoro**), de cara a la Exposición Universal de Aichi 2005. Será de unos cien metros cuadrados y empleará materiales similares a los de los años 50. Según el productor de Ghibli, *Suzuki Tosio*, la casa será "transportada" después de que termine el evento.

IG Production tiene una nueva película en preparación. De título **Fuujin Monogatari** (o El cuento del viento), este filme narra las andanzas de *Nao*, un aficionado a la fotografía que un día se da cuenta de que tiene poderes para manipular el viento. La dirección del filme



corre a cargo de *Junji Nishimura* (aunque con la supervisión del mismísimo *Mamoru Oshii*) y los diseños son de *Shinji Arakawa*.

Detective Conan tiene nueva película, la octava de su filmografía. La fecha de estreno es el 17 de abril y se titulará **Ginyoku no Magician** (Un mago en el cielo dorado). El argumento se desarrolla en el interior de un avión, y en él *Kaito Kid* aparece una vez más como el personaje estrella. Más información en: http://www.conan-movie.jp/

La segunda película de **Ghost in the Shell**, titulada **Innocence** (producida por Production IG, con la colaboración del mismísimo *Studio Ghibli*), se estrena finalmente el día 6 de marzo en Japón, después de hablar durante mucho tiempo sobre ella. En todo caso, ya hemos comentado con anterioridad que los derechos de distribución para Occidente los tiene Dreamworks, quien no descarta llevar el filme a las salas de cine europeas.

Manga Entertainment será la distribuidora a nivel internacional de la serie televisiva **Ghost In The Shell: Stand Alone Complex**. La fecha de publicación de los DVDs norteamericanos y británicos serán de cara al mes de junio y, dadas las relaciones que Manga Entertainment mantiene con muchas otras empresas de distribución (como es el caso de Selecta Visión en España), así como con sus diversas filiales, no es de extrañar que el resto de ediciones europeas vayan apareciendo en poco tiempo. No obstante, en este caso, Manga Entertainment se limitará a la gestión de los derechos de edición en vídeo con terceros; los másters serán en todo caso proporcionados por la propia Bandai Entertainment. Y en cuanto a los derechos de emisión internacionales, corren enteramente a cargo de Bandai, quien, de hecho, ya se los ha vendido al Cartoon Network anglosajón.

La serie de acción real basada en el manga **Sailor Moon** está cosechando un gran éxito en Japón, y junto a montañas de merchandising, sus creadores han confirmado el lanzamiento de los episodios en formato DVD (también en vídeo). Su precio, 5800 yenes, si bien es algo elevado en comparación al de nuestras ediciones en DVD, estará totalmente justificado para todo fan de la serie, ya que podrá disfrutar en alta calidad con su *live action* favorito. Cada uno de los DVDs incluirá 4 episodios de la serie (acaban de pasar el 21 en televisión), varios extras, sonido Dolby Digital/Stereo y audio en japonés, echándose de menos algún tipo de subtítulos. El primer DVD estará disponible en Japón el



día 26 de marzo, apareciendo a finales de cada mes un nuevo DVD. Junto a los DVDs, Bandai y el resto de compañías afiliadas continuarán lanzando CDs de música (anunciados nuevos singles hace unas semanas), más colecciones de trading cards, y muñecas variadas, destacando para verano un nuevo peluche de *Luna*, esta vez con voz.
Atari está preparando un nuevo videojuego de **Saint Seiya** (**Los Caballeros del Zodíaco**) que irá destinado a la Playstation 2. Y dado el resurgimiento que experimenta la serie internacionalmente (por la aparición de nuevos OVAs y de un nuevo filme en Japón y por la emisión o reemisión de la serie Estados Unidos, Latinoamérica y varios países Europeos (entre ellos, Francia, Portugal o Italia), no se descarta que el juego salga a la venta también fuera de Japón. En el caso de que en efecto el juego llegue a Europa, es casi seguro que "Europa" incluya a "España". ;)

Otra serie que estrena juego es **Digimon**. **Digimon Racing** es el título del juego sólo para Game Boy Advance en el que más de 15 Digimon se ponen al volante de sus vehículos y desgastan las pistas en una frenética carrera todo terreno a nivel mundial. El juego estará disponible en España a partir del 23 de abril, corriendo su distribución a cargo de Atari.

Y vamos con los eventos, aunque para los primeros quizá sea tarde dadas las fechas en las que aparecerá esto (aunque bueno, de todos informamos puntualmente en anteriores números). El último fin de semana de marzo se celebra en la estación de Chamartín (en Madrid), la tercera edición del **Expomanga de Madrid**, organizado por la *Asociación de Amigos del Cómic*. No damos más detalles porque seguramente para cuando leas esto ya será demasiado tarde.

Y ya que estamos hablando de Madrid, los días 19, 20 y 21 de marzo se celebran también las **Johnnyjornadas 2004**, organizadas por la asociación de juegos *Valthonis* del colegio mayor *San Juan Evangelista de Madrid*. A pesar de lo atípico del nombre (*ndM: pero anda que no mola...*) se trata de un encuentro en el que tendrán cabida el rol, el anime y la cultura japonesa, y se organizan sin ningún ánimo de lucro. Pero me temo que esto sí que lo leeréis cuando sea demasiado tarde.

Como igual de tarde será para que vayáis al **IX Salón Internacional del Cómic de Granada**, que organizado por Ediciones Veleta tendrá lugar en el Palacio de Congresos de Granada los días 18 al 21 de marzo. Como en principio iremos pues estamos invitados, ya os comentaremos en el próximo número, incluyendo una entrevista a *Kan Takahama*.

Ninguna novedad con respecto al **Salón del Manga de Jerez** (realmente estos chicos tienen que hacer algo con sus relaciones públicas o responsables de prensa y publicidad), así que suponemos que todo sigue igual, es decir, que se celebrará el 16, 17 y 18 de Abril en Ifeca, es decir donde siempre, con las actividades habituales.

Quienes no tienen ese problema de comunicación son los de Ficomic, que ya hace tiempo que dieron las fechas del próximo **Salón del Manga de Barcelona**. Será los días 29 de octubre a 1 de noviembre. Y, sí, se trata de cuatro días (no tres), pues Ficomic ha decidido sacar provecho de que este año el día de noviembre (festividad de todos los santos) cae en lunes. No es mala idea, ¿verdad?
Por su parte, el **Salón del Cómic de Barcelona** tendrá lugar, como es habitual, en la Estación de Francia, entre los días 6 al 9 de mayo, y reseñamos que acudirá *Shuehiro Maruo*, el autor de **La sonrisa del vampiro** o **Lunatic Lover´s** entre otras. En la web de Ficomic puede verse ya el cartel y la distinta información (que no ponemos porque no tiene mucho que ver con el manga).

Y con esto terminamos. ¡Nos vemos el mes que viene con más noticias (pues las habrá, ¿no?)!

Mazochungo y **Lázaro**

CULDCEPT

Más cartas, más monstruos, más magia

Desde hace ya un tiempo, una avalancha de juegos de cartas adaptados a mangas y viceversa están inundando las estanterías de nuestras tiendas habituales. Por si eso fuera poco, cada vez son más enrevesadas las historias, más interesantes, más atractivas para el público... ¿Te atreverás con esto?

Un hacedor de criaturas

Shinya Kaneko es su nombre, y es el padre de esta obra. Bajo el amparo de Norma editorial en nuestro país, que definitivamente se está soltando la melena y "medio" haciendo valer a sus ventas el precio que ponen (o puede que no, vosotros juzgáis), este escritor y dibujante se ha hecho un huequecito en el panorama español. No hay mucho que destacar en ese aspecto, simplemente una obra, *Vermillion*, que como no sabemos a ciencia cierta de qué trata, no le vamos a dar más coba ^_^.

Póker de ¿goblins?

Bueno, pues vamos allá con la historia. El comienzo quizá suene de otras series, una especie de introducción al universo que vamos a conocer. Resulta que mucho tiempo ha, la diosa *Culdra* creó el Culdcept, un libro donde se recoge toda la estructura del mundo, así como de los habitantes que la pueblan. Pero en la guerra de los dioses, ese libro quedó destruido y esparcido por la tierra en forma de cartas con poderes mágicos. Tras unos cuantos análisis de rigor, los alquimistas predijeron que el que se hiciera con todas las cartas y volviera a formar el Culdcept original, adquiriría un poder divino.

Sabiendo ya la historia, nos encontramos a un hechicero ciego que es testigo de una masacre realizada por lo que le aseguran era un "ceptor negro". Entonces aparece la protagonista, *Najalan*, una chica joven que está entrenando para ser una buena ceptor (maestro de cartas). Sin embargo, parece que su entrenamiento no va todo lo viento en popa que cabría desear... En ausencia de su maestro *Horowitz* (el ciego de antes), la chiquilla se dedica a usar la magia alegremente, bajo la desesperada mirada de su acompañante, *Goligan*. Algo así como un *Pepito Grillo* en forma de... bastón con bigote. Pues sí, esta es la forma del acompañante. El caso es que a la llegada de *Horowitz*, *Najalan* es enviada a una importante misión: abandonar su isla, donde ha estado entrenando durante diez años (su maestro no le dejaba ir con él a luchar por miedo a su poca preparación) y desplazarse a la ciudad del desierto para hacerse con información acerca de los ya mencionados Neros, o Ceptors negros. Cada uno de estos Neros domina a la perfección una técnica devastadora, y su codicia ha hecho que se unan para acaparar el mayor número de cartas. Gorrones... Ag. Pues así las cosas, *Najalan* se marcha en compañía de *Goligan* a "observar", y podéis adivinar por qué lo entrecomillo. No voy a contar todo el primer tomo, pero diré que aún falta por aparecer un personaje, *Zeneth*. Al principio es uno de los malos, de los más malos de hecho, el más malo a decir verdad, pero a lo largo del tomo uno vemos realmente cómo es, una persona atormentada por un pasado chungo que se hace malo porque ser bueno es malo y ser malo no es bueno pero tampoco es tan malo (para él, claro, para los buenos eso es malo... @_@ leedlo un par de veces anda xD). Bueno, un personaje tipo más. Quizá no sea ese el punto fuerte de la serie, la innovación en personajes (la protagonista recuerda un poquito a *Lina*, *Zeneth* a *Vegeta* y *Goligan*... a *Pepito Grillo* :P). Una historia de fantasía heroica más, mejor o peor al gusto.

El envoltorio de la chuchería

Los caramelos no se venderían si los envoltorios no fueran atrayentes, y parece que esta lección Norma se la ha aprendido bien. Con un típico pero agradecido formato de sobrecubierta de solapas y un bonito número de páginas, seguramente no será una serie que permanezca mucho tiempo sin ser, por lo menos, ojeada por el visitante medio a las tiendas.

Concluimos

Hasta aquí todo lo que desde este rinconcito de Minami hemos podido contaros acerca de esta buena (sólo buena) serie. Ahora queda en vuestras manos si queréis o no adentraros en Ryued, el mundo de *Najalan*, y seguir más de cerca sus pasos. ¡Un saludo!

NeoRuB





GRAVITATION

UNA HISTORIA DE AMOR EN EL MUNDO DEL ROCK

La editorial Glènat sigue apostando por los mangas de temática *yaoi* y, tras mucho esperar, los aficionados a este género pueden disfrutar del manga Gravitation. Y lo hace en formato tomo con sentido de lectura oriental con una periodicidad bimestral.

El manga que nos ocupa lleva un total de 12 tomos recopilatorios en Japón (por ahora) y su autora es *Maki Murakami*. Aunque está clasificada como *shojo*, la temática se sitúa entre el *yaoi* y el *shonen ai* ya que nos centramos en el amor entre hombres (*shonen ai*). Fue serializado a finales del año 1995 inicialmente en la revista Kimi to Boku, aunque tras una pausa de un par de años supuestamente debido al cierre de esta revista, se comenzó a publicar de nuevo por Gentosha y por Sony Magazine.

En Octubre del año 2000 la cadena de televisión nipona Wow Wow comienza a emitir el anime basado en este manga bajo la dirección de *Bou Shirahita*, y producido por el Studio Deen. Se obtiene un mayor éxito que con el manga llegando a un total de 13 episodios.

También existen dos OVAs anteriores al anime (1999) dirigidas por *Hiroyuki Kawasaki* y producidas por Sony Magazine Inc. y SPE Visual Works Inc., con un resultado bastante más adulto que el anime.

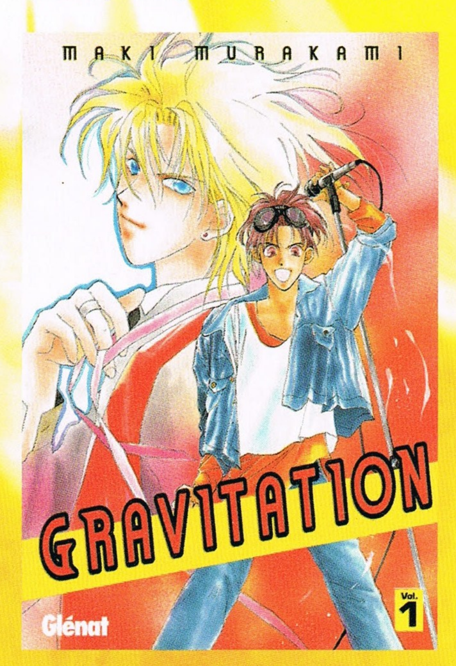
Yaoi y rock and roll

Shuichi Shindô ha formado un grupo musical llamado *Bad Luck* con su amigo *Hiroshi Nakano* al terminar secundaria. Sin embargo el grupo no está teniendo demasiada suerte, sobre todo comparado con el actualmente separado grupo *Nittle Grasper* de cuyo ex vocalista *Ryuichi Sakuma* es fan número 1.

Hiroshi Nakano es un chico muy atractivo, de gran inteligencia y un talento innato para la guitarra. Sin embargo *Shuichi* es algo más torpe aunque su vitalidad y esfuerzo lo suple con creces. *Shuchi* y *Hiro* desean que su grupo prospere, pero es difícil.

Paseando por el parque *Shuichi* pierde la letra de su última canción, que es arrastrada por el viento y acaba en manos de *Yuki Eiri*, un conocido novelista romántico que, tras leerla, le hace ver duramente que carece de talento para la música. Éste será el comienzo de una intensa relación llena de contrariedades que se convertirá en la base argumental del manga, además de los intentos de *Shuichi* de lanzar a la fama su banda, contando con la ayuda del manager del grupo, *Sakano*. Posteriormente se les unirá *Fujisaki Suguru*, resultando un trío bastante llamativo.

La historia se centra sobre todo en las relaciones sentimentales y en las rivalidades que puedan surgir resultando bastante interesante y divertido por los numerosos toques de humor (*NdL: A quien le guste ese tipo de humor, claro*). El resto de personajes de la obra dotan al argumento de mayor dinamismo, algunos demasiados tópicos pero que logran desarrollar la situación, con lo que el lector (*NdL: O mucho más probablemente lectora*) está siempre ansioso por pillar la continuación de la historia. Por ejemplo, *Ryuichi* de 31 años va siempre con un peluche de juguete llamado *Kumagoro* o *Sakano*, el representante del grupo *Bad Luck* sufre colapsos nerviosos y estrés crónico, etc.



© M. Murakami. Gentôsha.

La animación

Sin duda la diferencia más llamativa entre el manga y el anime es el diseño de personajes, ya que en el anime está más elaborado, con mayor calidad, y en las OVAs es mucho más maduro y serio, aunque no falta el colorido del anime. El manga tiene un dibujo aceptable, no resulta espectacular pero es bastante bueno. También difiere en el argumento ya que hay escenas exclusivas del anime, situaciones con distinto desarrollo y personajes nuevos. La banda sonora es bastante pasable en mi opinión, aunque tampoco es una maravilla si tenemos en cuenta que se supone que es un grupo de rock, y no de tecno-pop. El ending, **Glaring Dream**, de *Mad Soldiers*, es bastante tranquilo, y el opening, **Super Drive**, interpretado por *Kinja Kotani*, es más alegre y con mucho más ritmo, recordándome levemente a las canciones pop de los años 80.

Otros

Aparte del merchandise típico y tal, hay que destacar la existencia de una novela sobre **Gravitation**, llamada **Voice of temptatiom**, aunque por el momento sólo se puede encontrar en japonés.

En general, nos encontramos con una historia interesante, con sus puntos de humor que nos harán pasar un buen rato. Y quién sabe, a lo mejor si el manga tiene éxito, alguna distribuidora se anima a traernos el anime sin animosidad.

Eva R. Evrard

Spirit of Wonder

UN UNIVERSO EN EL TRASTERO

¿Un cómic de ciencia ficción? Apenas. En **Spirit of Wonder**, de *Kenji Tsuruta*, no encontraréis las magníficas hipótesis científicas en que se basan las novelas de *Isaac Asimov, Philip K. Dick* o *Arthur C. Clarke*. Sí veréis, en cambio, a inventores excéntricos que trabajan en máquinas del tiempo e ingenios teletransportadores en garajes y cobertizos, como quien se dedica al bricolaje los fines de semana. A Doctores en Física que crean universos habitados por vida inteligente en el interior de un cuarto atestado de libros. A jóvenes ayudantes de laboratorio que protagonizan extrañas aventuras mientras prueban las invenciones de los chiflados para quienes trabajan. ¿Os resultan familiares estas escenas? En efecto, la aventura al estilo de **Regreso al futuro** ha vuelto en forma de manga.

Spirit of Wonder es una colección de historias cortas e independientes, con un elemento en común: todas parten de una investigación científica, un descubrimiento o una invención capaces de alterar el curso de la historia. Desde una máquina para transportar a personas a la inexplorada luna a finales del siglo XIX hasta la recuperación de una teoría olvidada, que puede poner fin al calentamiento global que funde los glaciares y sumerge los continentes bajo el mar en un futuro hipotético.

Los protagonistas serán poseedores de los más recónditos secretos de la Naturaleza y tendrán en sus manos la tecnología para cambiar el mundo a su voluntad. Podrán alterar la superficie de un planeta con la punta de sus dedos, pero sólo usarán este don para grabar en la luna una felicitación de cumpleaños visible desde la Tierra. Tendrán el poder para manipular el curso del tiempo, pero sólo lo aplicarán en buscar en el futuro la cura para una niña enferma. "¿Para qué más?", parecen pensar. Para bien o para mal, a los héroes y heroínas de *Kenji Tsuruta* sólo les importa el conocimiento científico y el bienestar de los suyos.

Ante todo, mucha calma

Kenji Tsuruta no tiene prisa. No produce más que unas dos historietas cortas al año, que elabora y corrige continuamente en el interior de su cabeza y sobre el papel. El autor transmite este carácter flemático a las viñetas de **Spirit of Wonder**, donde los argumentos se desarrollan de manera pausada y los personajes muestran su personalidad al lector a través de una gran cantidad de detalles dispersos entre las páginas. Al sumarlos, ofrecen retratos precisos y a menudo conmovedores de seres humanos, más allá de la historia que protagonizan.

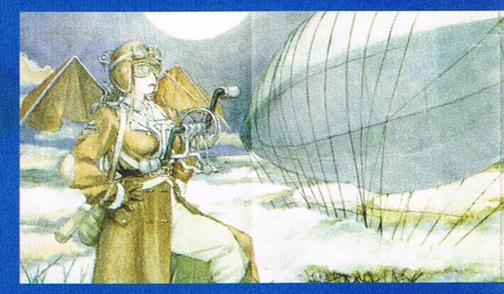
El estilo gráfico de *Tsuruta* es fácilmente reconocible por su detallismo, que lleva al autor a dedicar largas sesiones ante el tablero de dibujo para entintar a mano la textura de un árbol, de una pared o de una chaqueta a rayas. Sus páginas tienen pocas tramas mecánicas o líneas de movimiento, recursos muy habituales en el género de aventuras al que pertenecen sus cómics. Los esquemas explicativos son frecuentes para ilustrar los conceptos científicos (o, en muchos casos, pseudocientíficos) en los que se basa el argumento. Sin embargo, lo más llamativo del estilo de *Tsuruta* es el inconfundible e impecable uso del color en las primeras páginas de la mayor parte de sus historietas, así como en las ilustraciones que el autor ha elaborado para portadas y pósters, y que se pueden encontrar recopiladas en *art-books* japoneses como **Hydrogen** y **Kenji Tsuruta Illustrations Hitahita.**

Una cuidada edición española

La editorial Glénat publicó a finales del año pasado la colección de historias de **Spirit of Wonder** en tres volúmenes de formato pequeño, con sobrecubiertas y algunas páginas en color (por desgracia, no tantas como en los originales). Cada libro contiene un pequeño glosario para aclarar los términos, científicos o no, que se prestan a confusiones a lo largo de la lectura.

El tercer volumen de la edición de Glénat recoge los capítulos que la editorial Planeta ya publicó en formato *comic-book* en 1997, bajo el título de **Miss China**. Éste es el nombre de uno de los personajes más populares de la serie, cuyas aventuras han sido adaptadas en forma de película de animación. **El anillo de Miss China**, como se conoce a este filme, apareció en Japón en 1992 y fue emitido en España gracias al canal BUZZ, por lo que quizá aún podáis pillarlo de alguien que se lo grabara. Además, nuevos episodios de esta serie aparecieron a finales del año pasado en Japón en forma de anime, editados por Bandai en formato de DVD doméstico; veremos si llegan aquí (de forma legal, claro, vía fansub seguro que llegan en breve).

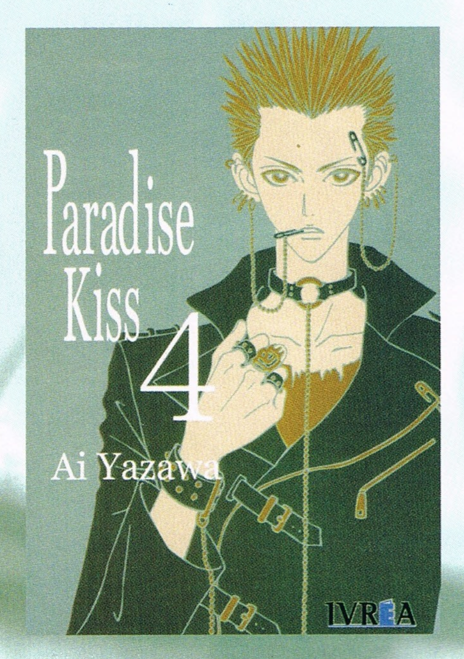
RaHulk Ramírez





Paradise KISS

UNA PANDILLA DE TÍOS RAROS



Por fin se ha completado la edición de **Paradise Kiss**, una de las series más singulares que hemos tenido el placer de leer. Han sido 5 tomos (el último de ellos se ha hecho mucho de rogar, puesto que en Japón se retrasó mucho su publicación) que nos han hecho sentir todo tipo de emociones, algunas de ellas bastante poco frecuentes en el mundillo del manganime. Y es que la obra de *Ai Yazawa* se podría calificar de muchas formas, pero no de convencional. **PK** vio la luz en 1999, en la revista de moda Zipper, de Shodensha, y a mediados del 2003 tocó su fin.

Quiero ser modelo

La historia gira en torno a *Yukari Hayasaka*, una adolescente un poco problemática en cuanto a los estudios, y con una madre que no deja de presionarla en este aspecto. Su vida cambia cuando conoce a los integrantes de "ParaKiss", un improvisado *atelier* de moda formado por estudiantes del "enigmático" instituto Yaza. *Arashi, Miwako, Isabella* y *George* son los integrantes de ParaKiss, que aspiran a convertirse en diseñadores profesionales. Y no se les ocurre otra cosa que pedirle a *Yukari* (que tiene un cuerpo muy estilizado además de ser muy guapa) que les haga de modelo para el desfile de final de curso, que será crucial para su futuro como diseñadores. *Hayasaka* se niega terminantemente, pero su opinión cambiará al conocer a fondo a *George*, un peculiar chico del cual se enamora irremediablemente. La principal baza de **PK** son sus numerosos y alocados personajes, que paso a comentar brevemente, para que no os hagáis un lío con tantos nombres.

Yukari Hayasaka: Esta chica no sabe qué hacer con su vida, es indecisa y poco segura de sí misma. Como los estudios le van fatal, se concentrará en su primera experiencia como modelo de pasarela. Su relación amor-odio con *George* es desconcertante.

George: Bajo este horrible seudónimo se esconde *Jouji Koizumi*, un estudiante del instituto Yaza de lo más raro. Bisexual además de cínico, y se dice que vive un idilio con uno de sus profesores. Tiene un talento especial para diseñar ropa y para traer locas a las chicas, como bien sabe *Yukari*.

Miwako Sakurada: Es otra de los componentes del *atelier*, y su sueño es poder trabajar en el mundo de la moda. Vive en casa de su hermana *Mikako*, que dirige una marca de ropa, y cuida de su hija pequeña. Es muy mona pero bastante estrafalaria (como todo diox en esta serie).

Arashi Nagase: Es el novio de *Miwako*, y toca la guitarra en un grupo de rock. Es extremadamente celoso, además de tener muy poca paciencia. Tiene la cara como un colador, llena de piercings y hasta un imperdible ¬_¬U

Isabella: Esta chica parece salida directamente del camerino de los Malice Mazer, por sus visuales vestimentas, pero la realidad es otra. Es un tío, de nombre *Daisuke Yamamoto*, pero haced como si no lo supierais, que es tabú ^_~ Siente un gran aprecio por *George*, su amigo de la infancia, y quiere llegar a convertirse en diseñadora de telas.

Hiroyuki Tokumori: Compañero de clase de *Yukari*, guaperas y empollón, que está secretamente enamorado de ella. Lástima que la chica no le haga mucho caso, ya que está más pendiente de *George*, que de cualquier otra cosa. *Hiroyuki* está estrechamente relacionado con *Miwako* y *Arashi*.

Más Paradise

PK está calificado como shojo, y su dibujo entra claramente dentro de los cánones del manga femenino, con ojos grandes y figuras muy estilizadas (en este caso anoréxicas XD). Pero esta serie no un shojo cualquiera, ni mucho menos. Está enfocado al público adulto, y contiene muchas escenas que nunca se verían en revistas como Ribbon o Nakayoshi. En algunos aspectos es bastante realista, mucho más que otros de su mismo género, y no todo está idealizado (aunque algunas cosas sí, y mucho), lo que le da un pequeño aire de crudeza al tratar según qué temas. Además, el final de la obra vale bastante la pena, no es nada típico.

La edición de Ivrea es más que buena; formato tomo con sobrecubiertas y unas portadas totalmente fieles a la edición original. La traducción y adaptación, en mi humilde opinión, es más que correcta, y aquí me gustaría extenderme un poco, ya que no dejo de ver por internet críticas que en realidad son que el que critica no sabe que España es un país muy grande con bastantes más formas de hablar y expresarse que la jerga particular que tienen él y su grupito cerrado de amigos. En fin, un manga distinto a lo que solemos ver por aquí, que gustará a todos aquellos y aquellas que quieran disfrutar de una serie extraña, pero bastante entrañable. Y para l@s fans de la moda, es de lectura obligada... ¡Que son 5 tomitos de nada! ^_^

Óscar Ulloa [Aoshi]





¿TE GUSTÓ RUROUNI KENSHIN?

Por fin llega a nuestro país uno de los mangas de samuráis que más lleva dando que hablar en los últimos meses y que, al igual que **Rurouni Kenshin**, también cuenta con un protagonista y demás personajes carismáticos. Precedido de un éxito en Japón que ni el mismo autor esperaba (lo que le llevó a alargarla hasta el día de hoy, pues la serie sigue abierta en Japón) e incluso con una versión animada, ahora podemos disfrutar de ella como se merece gracias a la editorial Glénat. Samuráis y ninjas por doquier, batallas increíbles, personajes místicos y duelos de katana que os dejarán con la boca abierta es lo que os espera en las páginas de **Samurai Deeper Kyo**. ¿Estáis preparados?

Kyo, el de los ojos de demonio

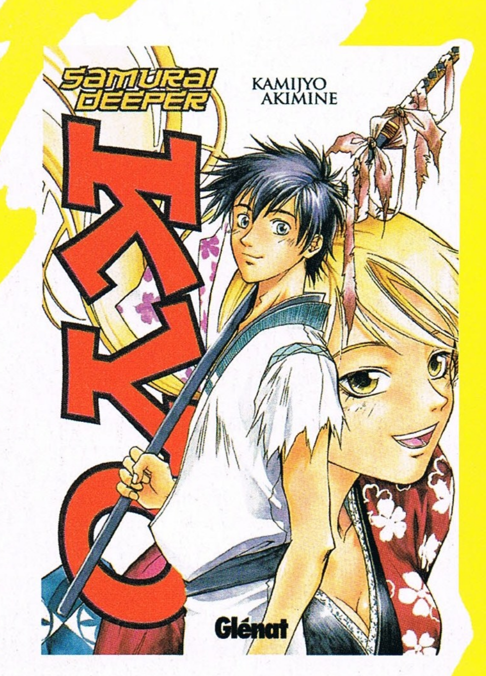
El argumento, que no destaca precisamente por ser lo más realista del mundo, nos habla sobre la pelea de dos samuráis rivales (y unos auténticos maestros en el arte de la espada) en plena guerra de Sekihagara, en el año 1604. Ellos son *Kyoshiro Mibu* y *Onime no Kyo* (que en español vendría a ser "*Kyo, el de los ojos de demonio*"), conocido por haber matado a más de 1000 hombres en esta guerra. Cuatro años después se nos presenta a este último buscando su verdadero cuerpo, y es que durante el transcurso de esa misma lucha cayó un meteorito cerca de ambos guerreros que encerró el alma de *Kyo* en el cuerpo de *Kyoshiro*. Así, encerrado durante tanto tiempo en el cuerpo de su anterior rival, ahora viaja acompañado de *Shiina Yuya*, una atractiva chica rubia que va en busca de una suculenta recompensa: Un millón de Ryo para quien entregue a ese asesino de leyenda que consiguió matar a más de 1000 personas, y que en realidad (y para que la cosa tenga su gracia) es su compañero *Kyo*. Naturalmente, ella no sabe con quién está viajando, pues si no (y dado su carácter) ya lo habría entregado a las autoridades para cobrar todo ese dinero. Todo tipo de gente interesada en la recompensa, personajes que odian a nuestro protagonista por su oscuro pasado...como veis, el argumento ideal para que se presenten muchas batallas con todo tipo de técnicas de espada inimaginables. Aunque, por supuesto, también habrá momentos de amistad y un poco de amor, pues al fin y al cabo estamos hablando de un manga shonen.

El aspecto gráfico

Para algunos, una auténtica maravilla, para otros, un estilo de dibujo bastante habitual en el manga para chicos. Sea como sea, es innegable la calidad del autor *Akimine Kamijyou* para conseguir esos fondos tan detallados o transmitir una gran sensación de dinamismo en las escenas de lucha. Las expresiones de los personajes, realizadas con trazos muy finos, están muy conseguidas, a diferencia del anime (del estudio Deen) que está bastante bien pero que sin duda no llega al nivel de su versión en papel. No obstante, también es cierto que la mayoría de las series que dan el salto del papel a la pantalla pierden algo de calidad en el dibujo. Ahora sois vosotros los que tenéis la oportunidad de comprobar el aspecto gráfico de esta serie y de paso conocer un poco más a fondo a *Akimine Kamijyou*, porque desde luego es un completo desconocido en nuestro país.

Las inevitables comparaciones

El primer manga que nos viene a la cabeza nada más echar un vistazo a **Samurai Deeper Kyo** es **Rurouni Kenshin**. Lógicamente, ambas series poseen un estilo de dibujo y un desarrollo argumental diferente, pero cuentan con bastantes puntos en común: protagonistas "guays" y personajes con un aspecto demasiado "moderno" para la época histórica en la que se desarrolla la acción, técnicas de espada increíbles, momentos de humor... Ahora bien,



¿cuál de las dos es mejor? Como todos sabéis, sobre gustos no hay nada escrito. Si os lo pasasteis bien con las aventuras del samurai pelirrojo, os atraerá esta nueva serie, pero aún es pronto para decir que su calidad es superior. Y por supuesto, si no os gustó la obra de *Nobuhiro Watsuki* es muy difícil que disfrutéis con la historia de *Kyo* y sus amigos.

La serie, publicada en la revista Shonen Magazine, sigue abierta en Japón y a partir de mayo (por las mismas fechas que el salón del cómic de Barcelona) la podréis encontrar en nuestras librerías de la mano de Glénat, en tomos mensuales de 192 páginas. Quién sabe, quizá estemos hablando de un nuevo boom en España como lo fue **Rurouni Kenshin** en su momento. Cualidades desde luego no le faltan para serlo (aunque apoyo televisivo, obviamente, sí).

Pedro López "Sirinae"

MAGICAL DOREMI

¡PIRIKA PIRILALA POPORINA PEPERUTO!

A pesar de estar en canales autonómicos como Canal 2 Andalucía, Club Súper 3 o Tele Madrid, parece evidente que esta serie de simpáticas brujitas llamada originalmente **Ojamajô Doremi** ha cautivado a todo el que ha tenido ocasión de verla, y gracias al éxito de la primera parte ya emitida, ahora llegarán las tres siguientes por completo (**Ojamajô Doremi Sharp, Motto Ojamajô Doremi y Ojamajô Doremi Dokkan**), que en total suman la nada despreciable cantidad de 201 capítulos. Aquí simplemente se llamará **Magical Doremi** 1, 2, 3 y 4, traída de la mano de Arait Multimedia y contando con el buen hacer de *Chema Guerrero* (el de **Digimon** y **Hamtaro**) o *Blanca Rada* (la que pone voz a *Doremi*) como directores de doblaje, y de una servidora como su traductora (es la primera vez que ponen mi nombre en pantalla ^ ^).

¿Quién no ha deseado alguna vez dejar los deberes y hacer algún conjuro que otro para pasar el rato? Pues es el mayor sueño de una niña de 9 años llamada *Doremi Harukaze*, que además se hace realidad. ¿Y para qué quiere ser brujita? Para conseguir que los chicos se enamoren de ella y comer muchos bistecs. Ya, menuda razón, pero ella es así de alocada y "atontada" (eso significa "oja-majô") aunque, en el fondo, es un encanto y se preocupa en demasía por los demás.

Al estilo de **Sailor Moon**, tiene un grupo de amigas con las que pasará todo tipo de aventuras, y así nos encontramos con la refinada *Hazuki Fujiwara* y la temperamental *Aiko Sen-no* que acaba de llegar de Osaka con su acento muy particular. Además, hay que decir que cuando alguien descubre a una bruja, ésta se convierte en algo así como una rana blandiblú y debe conseguir que la chica que la descubrió se convierta en una aprendiz de bruja para volver a ser lo que era. Así que las chicas deben superar los nueve niveles de brujería para que les den un colgante mágico, convertirse en brujas y así deshacer el hechizo que convirtió a la *Bruja Rika* en rana y ayudarle mientras en su tienda de magia.

Seguramente, al darse cuenta los de la productora de ABC y Toei de que la serie estaba cuajando entre las jovencitas, decidieron cambiar un poco la trama de la serie y alargarla todo lo posible (aunque no entiendo cómo podían levantarse las japas a las 8:30 de la mañana todos los domingos para poner Asahi TV). Aparece en escena un pequeño bichejo amarillo blandiblú llamado *Bigotes* que es un mago venido a menos porque intentó robar las cartas sagradas de las brujas y fue encerrado, como castigo, en el portátil purificador hasta que consiguiera recuperarlas todas. Las llamadas cartas negras se han dispersado por todo el mundo y se encuentran dentro de los artículos gafados que traen mala suerte a quien los posea. Pero aquí no termina el asunto, aparte de presentarse a los exámenes y buscar dichas cartas, nuestras amiguitas deben enfrentarse a la *Bruja Ruka*, una antigua rival de la *Bruja Rika* que les ha quitado la Tienda Mágica y que tiene como ayudante a la cuarta brujita de la serie, *Onpu Segawa*, que se atreve a usar magia prohibida, cambiar la voluntad de las personas a su antojo.

ORÍGENES

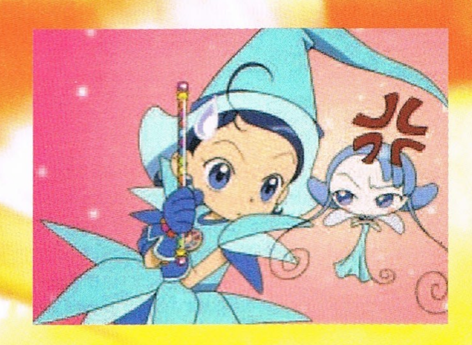
Ojamajô Doremi viene, como suele ser habitual, de un manga, que en este caso es de *Izumi Todo*, quien empezó a publicarlo en 1999 en la revista Nakayoshi para después ser recopilado en tres tomos. Eso sí, el dibujo dista mucho de parecerse al anime. Tiene películas, OVAs, videojuegos y mucho merchandising que, poco a poco, va llegando a España. Panini ya ha sacado su respectivo álbum de cromos y en muchas tiendas Hippies te encuentras con llaveros por 3 euros.

MAGICAL DOREMI 2

Gracias al éxito de la primera parte de **Magical Doremi**, cuando estéis leyendo esto, seguramente estaréis ya disfrutando de la segunda, llamada **Ojamajô Doremi # (Sharp)**. Como lo de **Magical Doremi "sostenido"** sonaba un poco mal, lo han quitado (al igual que el *motto* y el *dokkan* de las siguientes entregas).

Tras finalizar los primeros 51 capítulos, *Doremi*, *Hazuki*, *Aiko* y *Onpu* se van al mundo de las brujas en busca de sus queridas hadas *Dodo*, *Rere*, *Mimi* y *Fafa* (originalmente *Lolo*), pues se las han llevado la *Bruja Rika* y *Lala* al tener que abandonar la Tienda Mágica. Una vez allí, empiezan a suceder una serie de casualidades que les llevan hasta una flor rarísima de color azul de donde cae... un bebé. Al recogerlo *Doremi* se encuentra con que, durante todo el próximo año, deberá cuidar de ese bebé (que es una niña) como si de su madre se tratara en la reformada Floristería Mágica o Tienda Mágica de las Flores.

Os podéis imaginar lo complicado que es al principio cuidar de un recién nacido, pero las niñas lo irán haciendo cada vez mejor y le cogerán mucho cariño al bebé (que ha nacido de la *Reina Bruja Rosa*). A partir de ahora, las protas deberán superar cada revisión médica de la pequeña *Jana* (que significa "flor") como si fuera un examen más e intentar controlar los grandes poderes que tiene. Se encontrarán cara a cara





REPARTO EN ESPAÑOL

Directora de doblaje: Blanca Rada.
Adaptación: José María Carrero (Digimon, Capitán Harlock, Hamtaro, etc)
Traductora: Alessandra Moura (La familia Crece, Yat, Attacker number one, Fancy Lala, Card Captor Sakura 2 y 3), con ayuda de Ayako Koike (Hamtaro).
Doremi: Blanda Rada (Tai en Digimon, Angelica Pickels en Rugrats, Suze en Crash Palace, Rika en Digimon 03)
Hazuki: Carolina Tak (Yolei en Digimon, Madre de Laura en Hamtaro)
Aiko: Diana Torres (Lala en Fancy Lala, TK en Digimon, Hamtaro en Hamtaro)
Poppu: Pepa Agudo (Guerrero Marte en Sailor Moon, Mimi en Digimon, Shaoran Li en Card Captor Sakura, Carla en Hamtaro)
Bruja Rika: Rosa Vives
Lala: Carmen Podio



con la severa *Doctora Bruja Corazón* y sus ayudantes *Bruja Pin y Pon*. Y, para variar, a partir de la mitad, vuelve a aparecer en escena *Bigotes* que, por orden del *Conde Patillas*, estará dispuesto a raptar a *Jana* para entregársela a su rey y así intentar chantajear a la Reina de las Brujas para que les devuelvan su antiguo territorio (que perdieron en una partida de póker). Como *Bigotes* no tiene éxito alguno, se le otorga un ayudante bastante perspicaz llamado *Akatsuki* que se apodera del corazón de la inocente *Doremi* y al que, más tarde, se le unirán en el intento otros magos bastante poderosos: *Tooru, León y Fujio*.

Como siempre tardan mucho, el cuarteto de aprendizas de bruja, en hacer efectivo un conjuro (¡por fin se han dado cuenta!), ahora deberán convocar el Carrusel Mágico y decir: "salva a Jana ya" para que se les cambie el traje al de la Patrulla Real, y con su nuevo coronacordeón pueden decir "pirika patrulla", "pai pai patrulla", etcétera y ser mucho más rápidas y potentes con su nueva magia. También podrán realizar el conjuro cuando estén separadas a través del móvil mágico, toda una serie de pijaditas y cambio de trajes que alarga más aún los capítulos.

No nos olvidemos de la pequeña *Poppu* y su hada *SolSol* (originalmente *Fafa*) que conseguirá, por fin, mantenerse despierta y pasar los correspondientes niveles de brujería. Ah, y podréis ver a las simpáticas hadas algo más crecididas cuando se meten en el móvil y son transmitidas al Portátil Purificador (para torturar a *Bigotes* y que confiese dónde ha escondido a *Jana*). No os podéis perder el emotivo final con la búsqueda de la Flor del Amor Supremo al estilo **Sailor Moon**.

Alessandra Moura (Chiisai)

OJAMAJO DOREMI

Emisión en Japón
7 de Febrero 1999 - 30 de Enero 2000
Capítulos
51
Directores
Junichi Satou / Takuya Igarashi
Opening
"Ojamajo Carnival"
Ending
"Kitto Ashita Wa"

OJAMAJO DOREMI # (SHARP)

Emisión en Japón
6 de Febrero 2000 - 28 de enero 2001
Capítulos
49
Directores
Takuya Igarashi / Shigeyasu Yamauchi
Opening
"Ojamajo Wa koko ni Iru"
Ending
"Koe wo kikasete"



TONO PARA NOKIA:
Tempo=125
16#d2 16f2 16#f2 16g2 16#d2 8c2 8.#a1 8g1 8#a1 8c2 8#d2 8c2 16#d2 8f2 8.f2 8g2 4- 16#d2 16f2 16#f2 16g2 16#d 2 8c2 8.#a1 8g1 8#a1 8c2 4#d2 4d2 16c2 8d2 8.c2 8#a1.

GALS!

¡¡TODOS A LA MODA!!

Mucho me temo que a las fanáticas lectoras de este manga se nos acaba la diversión, pues en nada saldrá el tomo 10 (el último) de esta colección (snif snif), que ya hace un tiempo nos llegó de la mano de Glénat a un precio de 7,20€/tomo. Aunque no importa, todavía nos queda el anime ^ ^U.

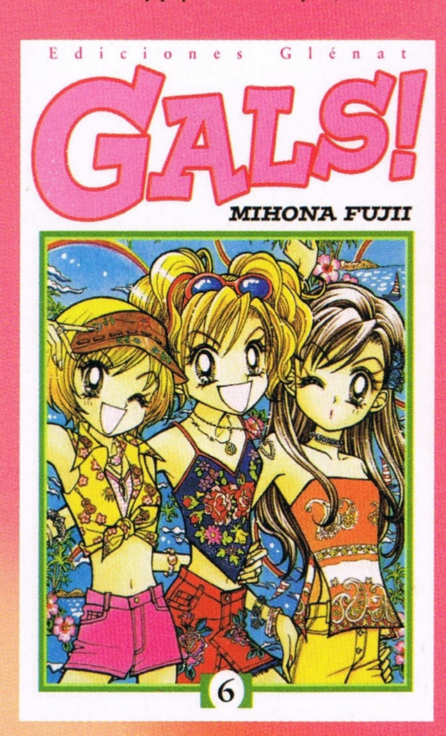
Pero vayamos por partes. Corría el año 1999 cuando Ribon, la tan popular revista de shojo manga japonesa, comenzó a publicar este manga tan poco usual (por aquí por España, claro) cuya autora es *Mihona Fujii*. La serie tuvo una gran acogida, ya que por aquella época la moda "Gal" estaba en pleno auge. La unión de estos factores hizo que, al poco tiempo, las más famosas gals de Shibuya ya contaran con una serie de animación propia. Pero no adelantemos acontecimientos y vayamos poco a poco.

¡¡¡Vámonos de compras!!!

Nuestra protagonista, *Ran Kotobuki*, es una ko-gal de 16 años muy popular en Shibuya (como bien reza el título que ella misma se ha implantado, pues dice ser la reina y señora del popular barrio japonés mencionado). Toda su familia pertenece al cuerpo de policía de la ciudad: su hermano *Yamato* es agente de comisaría de barrio (adivinad qué barrio le toca vigilar... ^ ^U pobre), su madre guardia de tráfico y su padre es el jefe de policía de Shibuya. Hasta su hermana pequeña, *Sayo*, de 14 años, quiere ingresar en el cuerpo. Pero ella no está mucho por la labor, y lo único que le importa es ir a la última. Pero eso requiere dinero, como bien sabemos los sufridos frikis pobres, y no es algo que precisamente le llueva.

Su padre, que es un hombre muy "responsable", pronto inculcó a nuestra protagonista un gran sentido de la justicia, para que ésta siguiera con la tradición familiar. En un principio iba a ser así, hasta que la chica descubrió que siendo policía no podría vestir a la última... ^ ^U Pero su padre no está dispuesto a darse por vencido y es capaz de un montón de artimañas para lograr que su hija camine por una senda de la justicia. En un principio hace un trato con ella: por cada buena obra que haga le dará un punto, y cuando acumule 10, será recompensada con 500 yenes. A partir de ahí *Ran* tratará de impedir que muchas chicas de su edad vendan su cuerpo y otras cosas por dinero, aunque no estará sola para cumplir esta labor, contará con la ayuda de sus dos mejores amigas, *Miyu y Aya*, aunque a esta última fue a la primera que convenció para no venderse por dinero, conflicto a raíz del cual surgió su amistad.

Como es de esperar, las tres amigas comparten el gusto por ir a la moda, si bien cada cual tiene sus problemas, líos amorosos, etc, de manera que se intentan ayudar las unas a las otras. Todo esto aderezado con mucho humor hará que no puedas parar de reír (*NdL: Siempre y cuando ese tipo de humor no te provoque nauseas como a mí*).

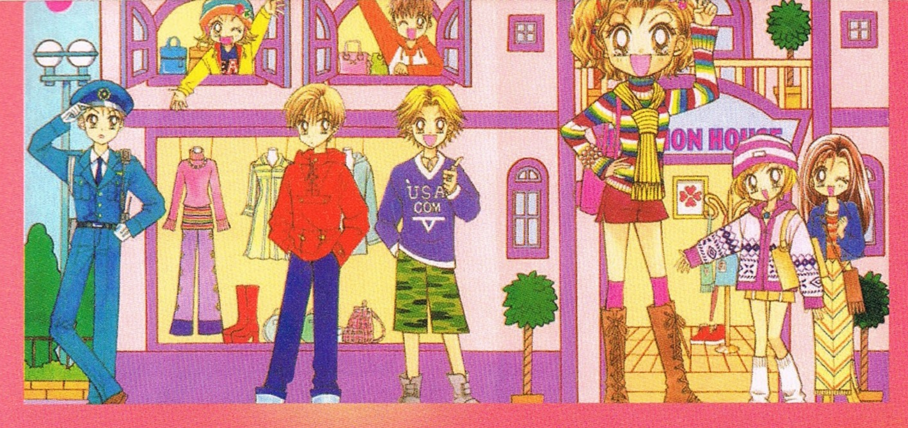




Intercambiando trapitos

Las aventuras de nuestras tres protagonistas se desarrollan por las calles de Shibuya. Muchas veces aparece en el manga un centro comercial, el 109 (del cual tenéis fotos en el CD), y que se trata de un increíble edificio de diez plantas (ocho superiores y dos subterráneas) dedicadas única y exclusivamente a tiendas de chicas (un sueño hecho realidad, vaya ^_^). Aparece también la famosa estatua de un perro llamado *Hachiko* al cual acude nuestra protagonista de tanto en tanto para contarle sus penas. Aunque bastante parte de la historia se desarrolla también por el colegio.

En un principio sólo una de las tres tiene novio, *Miyu*, quien sale con el hermano de *Ran*, *Yamato*, pues éste en el pasado le ayudó cuando era la jefa de una banda callejera. *Miyu* es muy dulce y cariñosa, y ha sufrido mucho en la vida, pero cuando encontró a su "querido" *Yamato* todo cambió (más o menos). Más adelante también *Aya* y



Ran acabarán teniendo novio, primero *Aya*, que sale con el ikemen (un *sex symbol*) más guapo del momento en Shibuya; y después *Ran*, que tendrá un primer intento fallido y más tarde saldrá con el disparatado *Tatsuki*, también conocido como "el negro de Machida", un chico con "cara de mono" que le va que ni pintado, pues están los dos igual de mal de la cabeza. También hay que mencionar a *Yuya*, que es el mejor amigo de *Rei* y está coladito por *Ran*, aunque ésta no le hace ni caso y lo llama "Número 2", ya que quedó segundo en el Gran Prix de popularidad, después de *Rei*. No se sabe muy bien cómo, pero acaba saliendo con *Mami* (la rival de *Ran*, autoproclamada también "la reina de Ikebukuro"), con la que acaban teniendo más de un problema, porque cuando se juntan *Mami* y *Ran* se arma la de Diox. Para *Ran* cada encuentro con ella sólo es una nueva discusión para demostrar quién es la mejor, pero *Mami* realmente se lo toma en serio, siendo cada competición contra *Ran* una verdadera lucha por demostrar su amor hacia *Yuya* ^ ^.

Ko-gals

Os preguntaréis... ¿qué es una ko-gal? "Ko" viene de la palabra inglesa "college", que significa colegio, y gal de "girl", también palabra inglesa (chica). Así pues, las ko-gal suelen ser colegialas, clasificadas como tribu urbana en Tokyo, que van a la última moda en TODO (ropa, zapatos, maquillaje, complementos...), y su forma de vestir se caracteriza por sus minivestidos o ropa muy ajustada y de colores muy llamativos, pero sobre todo por las plataformas, cosa que a nuestra protagonista *Ran* vuelven loca. Algunas chicas se tiñen el pelo o van a solariums. De esta última costumbre se distinguen dos tipos de gals: las ganguro (que son las que van a solariums para ponerse morenas y permanecer en este estado todo el año) y las ganjiro (que son las "blanquitas" por así decirlo). Las tres protagonistas están orgullosas de ser ganjiro, pero cuanto más morenas mejor, y en cuanto llega el verano se van a la playa a tomar el sol. Sin embargo, ser una ko-gal en Japón es muy duro, ya que la ropa es muy cara y estas chicas no suelen tener acceso a demasiado dinero, así que lo que hacen es vender su cuerpo y sus prendas de vestir (íntimas, uniformes del colegio...), se alquilan y dicen aprovecharse de los hombres para conseguir dinero fácil... aunque la verdad no creo que sea así (*NdL: Es evidente que son los hombres los que se aprovechan de su estupidez y "necesidad" de artículos totalmente innecesarios*).

La autora

Mihona Fujii es la autora de este manga. Antes de publicar el manga **Gals!** era totalmente desconocida en nuestro país, pero no en Japón, donde llevaba varios años publicando en la revista Ribon. Algunas de sus obras son **Super Princess**, **Spicy Girl** o **Pasión Girls**. De ella sabemos que nació en Tokio, que es escorpio y que su grupo sanguíneo es O.

El anime

Lo único que nos falta por ver aquí en España, y que esperamos que se emita pronto. Por la red hay rumores de que hay autonómicas interesadas, pero sólo es un rumor como tantísimos otros cada vez que a alguien le interesa a algo. El tiempo dirá si había algo de verdad en él o no.

A principios del año pasado, y con el nombre de **Super Gals! Kotobuki Ran**, esta serie se comenzó a emitir en horario de 8:30 AM por TV Tokio, bajo el "age rate" (estimación de edad) de +15 (es decir, no recomendada a menores de 15 años ^_^). El anime consta de unos 50 episodios y su argumento es muy parecido al del manga, es decir, con episodios autoconclusivos con mucho, mucho humor (como en el manga). La diferencia más notable quizás sea el principio de la historia.

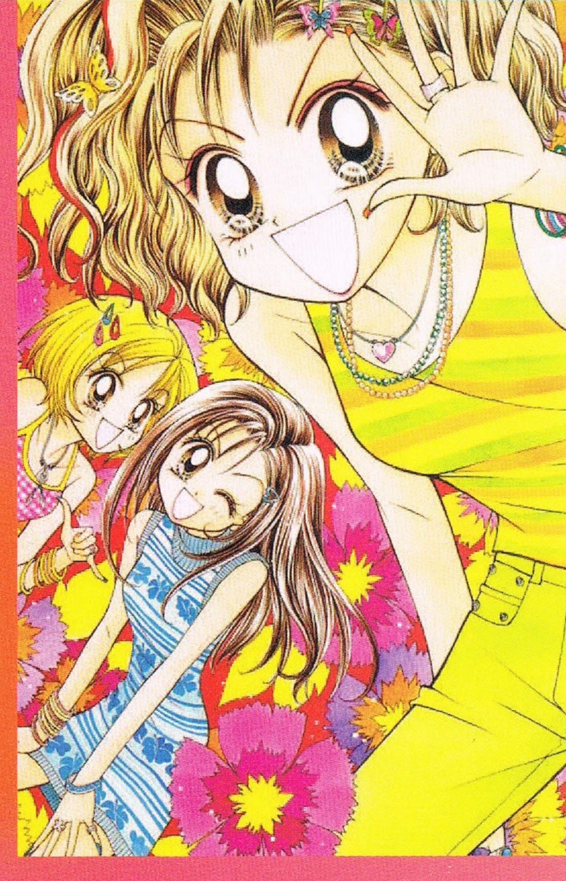
Respecto a la animación no hay nada destacable, es sencilla y bonita, el diseño de personajes es fiel al original y en conjunto el anime es muy colorista y alegre, al igual que lo son las portadas del manga ^ ^U. Si buscáis por Internet en páginas americanas (sí, ya sabéis que los yankis barren con todo) no os será difícil encontrar los DVDs a la venta, por supuesto en inglés y sin subtítulos en español, faltaría más.

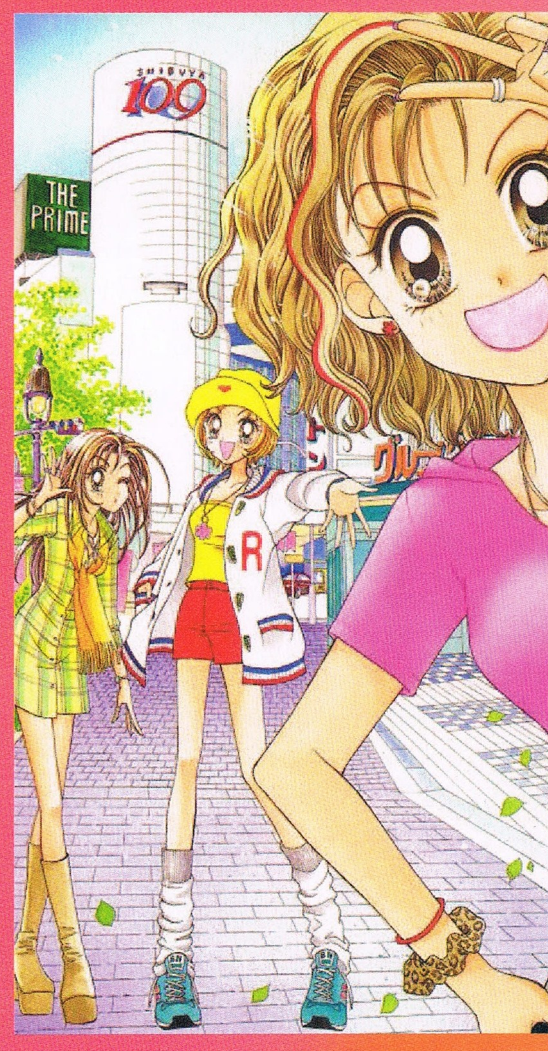
En cuanto a la música, realmente está muy bien, sobre todo el primer opening, del que todos acabaron un poquito hartos este pasado salón del manga de Barcelona, el ya mundialmente conocido Aitsu. Aquí en España hay a la venta al menos 3 CDs que encontrareis en tiendas especializadas, aparte de la versión en español del Aitsu en el disco de Charm.

Resumiendo y cerrando

Y nada más que comentar. Si sois fan del shojo, este manga no os puede faltar, y si no lo sois, dadle una oportunidad, pues vale la pena leerlo, es muy divertido, y además (esto va para las chicas) en el manga *Mihona* te va comentando cómo vestir como una Gal, los accesorios, etc. Y aparte, sus comentarios sobre la serie o su vida ^ ^U son muy entretenidos.







DETECTIVE CONAN

Si te perdiste las primeras emisiones del anime en nuestro país, no dejes escapar esta oportunidad, pues desde hace aproximadamente un mes, ha vuelto a nuestras pantallas desde el primer capítulo.

Para quien no la conozca, **Detective Conan** es una serie de intriga y aventuras que empieza cuando el protagonista sufre las consecuencias de un veneno que lo convierte en un niño...

Una misteriosa droga

Shinichi Kudo, un detective aficionado (que no por ello malo) de 17 años que aún va al instituto, acababa de resolver un caso de asesinato junto a su amiga *Ran* cuando, por curiosidad, decidió seguir a unos misteriosos hombres de negro que resulta que chantajeaban al director de una importante empresa. Al ser descubierto, los dos hombres intentan matarlo dándole una droga experimental que, en vez de provocar su muerte, lo que hace es encoger todos sus huesos, transformándose aparentemente en un niño de 6 años.

Tras este gran cambio físico, el chico decide adoptar una nueva identidad, para que los hombres de negro piensen que está muerto y no intenten ir tras él para rematar la faena.

A partir de entonces, *Shinichi* se convierte en *Conan Edogawa* (mezcla de dos nombres de personajes relacionados con las historias de detectives), vuelve al cole y se hace amigo de tres niños, *Ayumi*, *Genta* y *Mitsuhiko*, junto a los que crea la liga de detectives juveniles.

Su vecino, el *Doctor Agase*, se las ingenia para que el protagonista vaya a vivir a casa de *Ran* (de la cual está enamorado, y viceversa), para poder ayudar al padre de la chica, *Kogoro Mouri*, un detective de pacotilla, a resolver casos complicados mientras intenta averiguar más cosas acerca de la organización a la cual pertenecen los dos hombres de negro, *Gin* y *Vodka*.

Para poder resolver los casos en los que *Kogoro* es incapaz de dar con la solución, *Agase* le proporciona un reloj con flechas que anestesian, para poder dormir a *Kogoro* (o a quien se tercie) y así, usando un imitador de voz, hacerse pasar por él y resolverlo.

Tras introducirnos un poco en el hilo argumental, la historia se vuelve muy al estilo **Sailor moon** (serie en la que en cada capítulo aparece un nuevo malvado al que hay que vencer) haciendo que *Conan* tenga que resolver numerosos casos de asesinato, suicidio, robo..., hasta conseguir volver al fin a su tamaño real.

Mientras la historia avanza, aparece un famoso detective de la misma edad que *Shinichi*, *Heiji Hattori*, un chico que parece tener las mismas cualidades detectivescas que nuestro protagonista. Nada más conocerse, se hacen inseparables a la hora de resolver casos y es que, aunque *Conan* mantiene en secreto su auténtica identidad, *Heiji* lo descubre.

Por otro lado, también hace aparición *Kaito Kid* (protagonista del manga del mismo autor que Planeta deAgostini publicará en breve), un ladrón al que *Shinichi* no consigue atrapar nunca.

Finalmente cabe destacar que, muy avanzada la serie, entra en escena *Ai Haibara*, una niña de la edad de *Conan* que parece esconder unos cuantos secretos, entre ellos, el hecho de haberse tomado ella también la droga que hizo encoger a nuestro protagonista.

La edición en papel

Hace diez años *Gosho Aoyama* publicó en la revista japonesa Weekly Shonen Jump las primeras páginas de lo que ahora, pasada una década, se ha convertido en uno de los man-

gas más conocidos por estos (y otros tantos) lares: **Metantei Conan**.

A pesar de llevar tanto tiempo publicándose (en el País del Sol Naciente van por el tomo 32), aún no se ha escrito la última pagina del manga, por lo que todavía tenemos *Conan* para rato, y de hecho *Aoyama* al parecer sigue dibujando cada semana nuevas historias sobre el pequeño detective que encogió.

Por lo que se refiere a España, hace muchos años Planeta deAgostini empezó su publicación en formato tomo, aunque por falta de ventas lo dejó en el tomo 13, que se agotó al igual que los otros hace algún tiempo (en parte porque se regalaron durante un par de ediciones del Salón del Manga de BCN).

Con la emisión de la serie en las televisiones españolas, la editorial creyó que esta vez el manga podría tener éxito, así que, desde hace unos dos años, la serie vuelve a publicarse, esta vez en formato Biblioteca Manga, habiéndose publicado recientemente el volumen 26 de los 32 que por ahora la editorial planea sacar.

Por otro lado, Planeta DeAgostini se está planteando volver a publicar los 13 primeros tomos, esta vez en un formato distinto.

El anime

Tras el rotundo éxito que tuvo la serie en Japón, se decidió hacer la versión animada, que por ahora no se sabe cuántos capítulos tendrá, pero que bien seguro sobrepasará los 300.

En España los primeros capítulos fueron editados tanto en DVD como en VHS por Manga Films, aunque la cosa no tuvo demasiado éxito, por lo que sólo se editaron unos pocos episodios. Por otra parte, la serie se va emitiendo de cuando en cuando por canales desde nacionales abiertos hasta autonómicos, pasando por nacionales de pago.

En lo que se refiere a contenido, el manga y el anime son iguales, con la única diferencia de que el anime, al poder abarcar más historias, tiene muchos casos de relleno, que no afectan para nada la trama principal de la obra.

Sorprendentemente, aunque los capítulos son autoconclusivos, algunas veces, sobre todo desde más o menos el 100, las historias empiezan a alargarse hasta ser de dos o tres episodios, llegando incluso en algún caso a ser un total de cuatro seguidos hablando del mismo asesinato.

Llevamos hasta el día de hoy 199 episodios emitidos aquí en España, que podríamos decir que son las dos primeras temporadas de la serie, aunque estamos a la espera de que, tras terminar la reemisión que acaba de empezar, los canales que han emitido la serie saquen a la luz lo que sería la tercera temporada, una tanda de capítulos llena de nuevas intrigas, misterios y aventuras con la que ya podemos ir haciendo boca leyendo los volúmenes que estos meses Planeta está editando, pues desde hace pocos números, la historia del manga, que hasta ahora iba en paralelo con los capítulos que se estaban emitiendo, se adelanta avanzando acontecimientos inéditos en España.

Gosho Aoyama (el autor)

El autor de esta intrigante obra empezó su carrera como mangaka con la historia corta llamada **Espera un momento**, que ha sido editada en España junto a otras historias de *Aoyama* como **Tócala otra vez**, **Detective George: Mini grandes casos**, **Excalibur**, **Santa claus de verano**, etc en dos volúmenes llamados **Historias cortas de Gosho Aoyama 1 y 2**.

Pero sus obras más importantes, sin contar la que nos ocupa (que es su última obra y sigue publicándose), han sido **Yaiba** y **Magic Kaito**. La primera trata sobre un samurai en la época actual, y la segunda, que en mayo será editada aquí en España, trata sobre un ladrón al que nadie consigue atrapar (el ya mencionado *Kaito Kid* que aparece también en **Detective Conan**).

Merchandising y demás

Detective Conan es una serie tan popular en la cuidad natal de su autor que incluso se han llegado a crear estatuas con la silueta del protagonista, ya sea en versión adolescente como en versión niño de primaria.

Aparte de este hecho sorprendente, también se pueden encontrar muchas cosas de la serie, como los típicos CDs de bandas sonoras (esta serie se caracteriza entre otras cosas por la abundancia de openings y endings que tiene), llaveros, muñequitos, libretas, cartas y todo el elenco habitual.

También destacamos que hasta la fecha han salido en los cines japoneses seis películas de la serie, mucho más intrigantes y emocionantes que lo que nos ofrece el anime, aunque desgraciadamente de momento nada parece indicar que vayan a aparecer por aquí (de manera legal, claro, vía fansub ya hay alguna rondando por ahí).

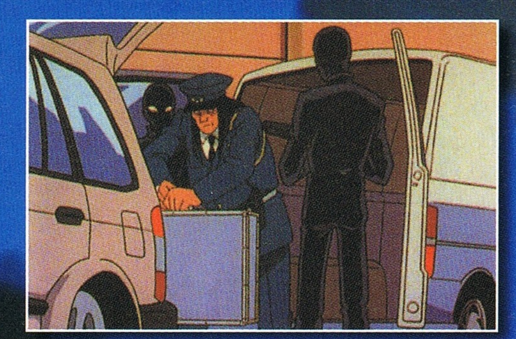
Resolviendo el caso

En resumen, **Detective Conan** es una serie ideal para la gente a la que le gustan los misterios, porque capítulo a capítulo puedes intentar descubrir quién es el asesino (algo así como aquellos míticos libro-juegos, aunque claro, es más fácil en el manga, ya que en el anime no puedes pedirle al capítulo que se pare para que puedas pensar y deducir quién es el malo).

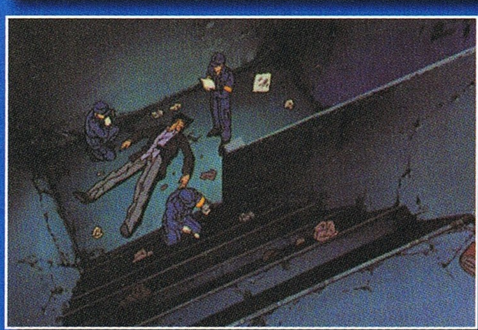
Por otra parte, tenéis que recordar que es una serie infantil, así que no os intentéis preguntar cómo se lo monta *Conan* para no ser descubierto cuando se hace pasar por *Kogoro*; no ser descubierto por *Ran* sólo por llevar unas gafas sin cristales, tener en la máquina de cambio de voz los registros de tanta gente, etc. Aunque puede gustar a todo tipo de gente (mi padre confiesa ser fan de la serie aunque no le gusta el manga), en realidad va dedicada a los peques de casa.

En fin, una serie muy intrigante y con buen dibujo, que no podéis dejar escapar.

Laura Pla "Azukys"











LOS CABALLEROS DEL MUNDO MON

CUANDO LAS CARTAS INVADIERON MI TIENDA DE MANGA



Entre nosotros una nueva colección basada en un juego de cartas coleccionables e intercambiables. ¿Lo de siempre? Bueno, puede ser. No seré yo quien diga eso, sino vosotros. Leed, estimad, y sacad las conclusiones precisas ^_^



Cómo distinguirlo entre las masas

Pues sí, como buen manga que es lleva su propia distinción. El manga está editado por Norma Editorial, y ya sabemos lo que eso significa. Más de una vez hemos dicho ya que Norma ha aprendido de errores pasados, y que más o menos está encontrando el camino, pero el precio aún se les escapa de las manos (sólo un poquito). El formato que tenemos en nuestras manos es el típico, un tomito de 170 páginas (más concretamente, 168 el primero y 186 el segundo) con una calidad bastante aceptable. Contraportada a color, como siempre, y páginas que no se caen. Entintado correcto y todo eso por el asequible precio de 8 €. Sí amigos, no es demasiado caro (vale, se sale un poco de los 7,20 estipulados, pero no hagamos comparaciones...). Además, sólo son dos los tomos que componen esta colección, al menos en España, pues como de costumbre los nipones disfrutan de la continuación de la serie, aún abierta por aquellas tierras. Supongo que tendremos que esperar a conocer el éxito de la serie y tal. Pero nosotros, como lectores, mejor que no esperemos. No os quedéis quietos a ver si la publican o no. Moveos, mandad cartas, pedid lo que queréis que si no, no se os dará. Y, sobre todo, no hagáis lo que tristemente se ve en demasiados salones (ya sabéis, estirar la mano y tal...), que eso sólo contribuye a todos esos tópicos negativos que se nos adjudican a los otakus.

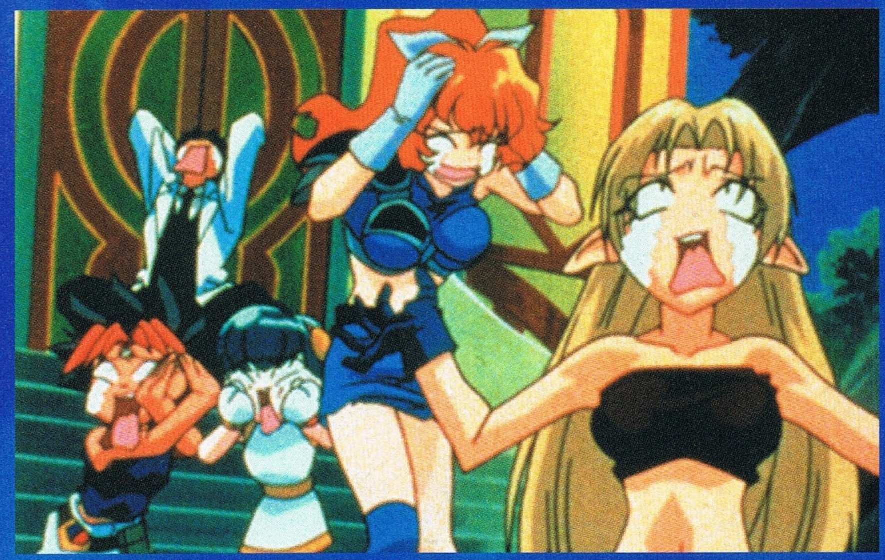
La mano que dirige el carro

O, más concretamente, las manos en este caso. No podemos hablar de un responsable cuando nos referimos a esta obra, sino de tres. Los nombres que aparecerán en la portada de nuestro tomo serán los de *Hideaki Nishigawa*, *Satoru Akahori* y *Katsumi Hasegawa*. Del primero podemos decir que es el que lleva el peso de la serie, el master, el boss. Al abrir el tomo, ya en la primera página nos sale su nombre, así que esto tampoco era muy difícil de deducir. Sobre *Satoru Akahori* sí que podemos hablar de otras obras suyas, como por ejemplo **Bakuretsu Hunter** en colaboración con *Ray Omishi*. Y del tercero, *Katsumi Hasegawa*, hay que comentar que se ha encargado de obras como **Maze** o **Knights of Ramune**. Como veis, los tres han unido sus poderes y de esa unión ha nacido **CMM.** ¿A qué esperas para comprobar el resultado?

Y todo tiene un comienzo

Y el de esta serie no es menos interesante que su final. Como buena serie rolera comienza con un sueño (en otras es un vistazo al pasdao, una introducción a la historia..., pero nunca empezarán directamente). Cada sueño está unido necesariamente a un soñador, que en nuestro caso responde al nombre de *Mondo*. Un nombre un tanto peculiar, sin duda. El caso es que nuestro amigo está placidamente adormilado cuando de repente es despertado por... su profesora, que ya de antemano sabía con qué estaba soñando su pupilo: El mundo Mon, un lugar sin existencia probada, que alimenta las fantasías de nuestro héroe desde bien pequeño. Ese mundo donde correr aventuras, ver monstruos, conocer una vida nueva... En fin, el (y nunca mejor dicho) sueño de nuestro pequeño héroe. El caso es que se convierte en el centro de las burlas de su clase, mientras que su mejor





amiga *Rokna* le da una instructiva clase fugaz sobre el mundo Mon. La pequeña tiene poderes telequinéticos, que utiliza más a modo de disuasión que de arma eficaz ("veo la sombra de la muerte tras tus ansias de aventura, Mondo"). Vamos, que ya tenemos a la pareja. Y resulta que el padre de *Rokna*, el profesor *Ichirobei*, un eminente científico e inventor, está desarrollando una teoría ciertamente sólida acerca de la existencia del mundo Mon. ¿Y cómo comprobar si la teoría es o no cierta? Sencillamente dándose un paseo por allí. A lomos de un dragón mecánico, el profesor aparece en la escuela, para asombro de todos, incitando a su hija y a *Mondo* a unirse a él y vivir aventuras en el maravilloso mundo Mon.

El caso es que después de haberlos "incitado" (atándolos con una cuerda y arrastrándolos por los aires) a que lo acompañen al laboratorio, *Ichirobei* muestra a los jóvenes una maravillosa proyección de lo que es el mundo Mon. Esto ya puede definitivamente con el pequeño aventurero, que queda totalmente embelesado por la increíble majestuosidad de su mundo, de su sueño. Sin embargo, aparece un *Pepito Grillo* de nuevo encarnado en *Rokna*, y advierte a los dos emocionados hombrecillos (sí, *Ichirobei* también lo está flipando) de que no es seguro viajar así porque sí a un mundo que no conocen. Pone carita de pucheros y acusa a su padre de que por su culpa los abandonó su madre, y que no quiere que también se lleve a *Mondo*. Sin embargo, el fuego interno de éste es más fuerte, y la pasión de un hombre enfrentada al cariño de una mujer lleva todas las papeletas para ganar. Así que al final la pobre *Rokna* acaba atada al hocico del dragón y conducida irremisiblemente al tan ansiado mundo Mon.

Sin embargo, desde la sombra, un malo los observa mientras se dedica a hacer jarrones con arcilla. Extraña afición para un malo de serie ¿no? Se presenta a sí mismo como *Conde Ludwig Brest von Mestein, Conde Collection* para abreviar, y será el que se encargue de que la serie sea más interesante y divertida de lo que ya era. ¿Sus "malvados" secuaces? Claro, claro que los tiene. O bueno, en este caso, "las" tiene. Un par de féminas a cargo de los siniestros planes del malvado *Conde Collection*, que nunca se llega a saber si están con él, con los buenos, van por libre, o no tienen nada que ver con el tema. Se trata de las entrañables *Batch* y *Guuko*. La primera es una mujer de armas tomar, dura y curtida, que no duda en zurrar a su jefe si la situación lo requiere, casi es ella la que manda. La segunda es *Guuko*, una joven... erm... digamos "demasiado" bien dotada para un manga emitido en horario infantil, aunque nunca levantará tanto revuelo como **Shin Chan**, en fin, una chica muy dulce en general ^_^. Pero no voy a continuar por aquí, pese a que os aseguro que quedan cosas por desvelar ;)

Para entender la dinámica

Como bien dice el bueno del profesor *Ichirobei*, uno no puede entender la mecánica del mundo Mon hasta que no se ha introducido en él de lleno. Y como buen manga de fantasía que tenemos entre manos, el hilo que lleva toda la historia no es precisamente estúpido (aunque hemos de reconocer que tampoco es ninguna maravilla). Intentemos aclararlo todo: El caso es que después de un cambio de indumentaria poco favorable para *Rokna*, la chica saca a relucir su faceta práctica y pregunta: ¿a qué hemos venido exactamente aquí? Vaya, por fin empezamos a encarrilar las cosas. Pues resulta que la constitución del mundo Mon se basa en 6 elementos (cada vez son más ^ ^U, dónde quedaron los tiempos de los 4 elementos de siempre): tierra, agua, fuego, viento, luz y tinieblas. La esencia del mundo está recogida a su vez en 6 objetos, llamados Mon-objetos, que recogen en sí la pura energía de esos elementos. De eso se trata, de encontrar esos objetos para poder establecer un vínculo entre el mundo de los monstruos y el mundo de los humanos (cualquiera diría que son los buenos ^ ^U) para que convivan en paz y armonía. Pero no sólo ellos buscan los Mon-



objetos, el malvado y diabólico *Conde Collection* va tras ellos también, no para lograr una convivencia, sino para tener el poder absoluto sobre los monstruos y, por ende, sobre los humanos. La pregunta es... ¿cómo van a encontrar los objetos? Cada objeto está custodiado por una criatura, así que lo más lógico es vencer a esa criatura. Pero, ¿cómo localizamos a esa criatura en concreto? Es aquí donde hace su intervención... ¡¡¡el fabuloso *Pollo detector*!!! (diox, yo lo he puesto como personaje, pero no lo tengo muy claro ^ ^U). Se trata de otro invento de *Ichirobei*, que se ocupa de detectar (ejem...) a los monstruos que contienen Mon-objeto e imprimir una tarjeta con sus características (isí, aparecieron las cartas!). La tarjetita en cuestión recibe el nombre de carta Mon-colle, para más información. La cosa es que cuando los monstruos hacen su primera incursión seria en la historia lo hacen a lo grande, sin rodeos, y de repente les aparece una quimera (un bicho así grande de los malos), y buscándolo a lo tonto llegan a una aldea, donde una anciana percibe los poderes psíquicos de *Rokna*. En ese momento le da el que se convertirá en el hechizo base de toda la historia, pero mejor no lo digo aún por razones que más tarde comprenderéis.

Pues ya han nacido los caballeros del mundo Mon, o caballeros Mon-colle, como más os guste. Espero que haya quedado todo lo suficientemente claro como para poder seguir leyendo.

Deja de leer y pon la tele

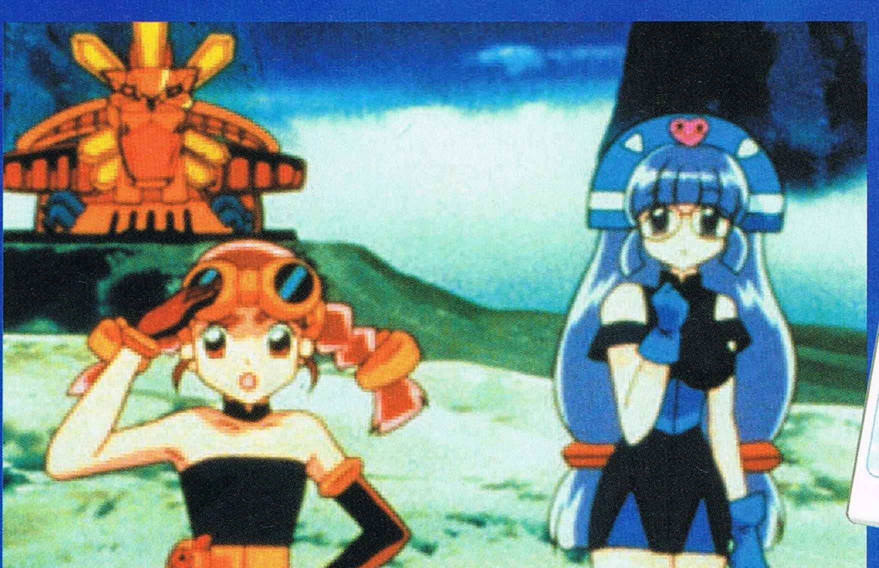
Vaya, con un título así parece lo que no es. Me voy a explicar (apoyo mil veces más la lectura que la televisión, por cierto). Hace ya un tiempo que la cadena privada Fox Kids nos viene deleitando con esta serie, en principio en horario mañanero, aunque ahora vete tú a saber, es una de esas series que un día la encuentras por sorpresa y al siguiente ha desaparecido. En cierto modo normal después de llevar más de un año en antena. El caso es que lo que tenemos es una serie (inconclusa en nuestro país, por supuesto) de 45 capítulos que no deja indiferente.

¿Y es lo mismo?

Básicamente sí, pero hay diferencias entre la versión en papel y la animada, recordad que mientras que el manga es algo que comprará quien quiera comprarlo, mientras que el anime será un programa que a más de uno cogerá de pasada y que por tanto podrá o no hacer que el hechizo sea total en ese individuo. Por consiguiente, el gancho es importante, y el vocabulario base cambia. ¿Ejemplos? Bueno, los caballeros del mundo Mon es del anime, mientras que en el manga constantemente se refieren a los caballeros Mon-colle. Además, el mencionado *Pollo detector* recibe otro nombre dependiendo de la versión que elijamos. Mientras que en el anime se queda en *Pollo detector*, en el manga pasa a recibir el mote de *Quiquiriquictor*, bastante más gracioso en mi opinión. Y sí, llegó la hora de desvelar el misterio, el famoso hechizo de *Rokna* (y de *Mondo*, claro). Empezamos por lo fácil, que es el anime. Invariablemente, la frase que la joven pareja repite una y otra vez para consumar el encanto es "Juntos podemos hacerlo", mientras que en el manga cambia incluso dentro de sí mismo. A ver si queda claro esto. La viejecita les dice que el hechizo es "Adara cadabra bu" (lo pone literalmente), pero después, lo que dicen es "Abra cadabra bu". ¿Error de traducción o imprenta? Bueno, puede ser, después de los "Falta tradu" de Norma me lo creo todo y esto se convierte en un mal menor, pero fue una cosa que me rayó en su momento, y me apetecía mencionarlo por si alguien más tenía la mosca detrás de la oreja.

Más cosas... pues por ejemplo que el conde *Ludwig Brest Von Meinsten*, para acortar, conde *Collection*, pasa a llamarse príncipe *Eccentro*, o que el profesor *Ichirobei* se convierte en el profesor *Hiragi*. Ah, y el diseño de los personajes, muy infantil en el anime, deja de serlo tanto en el manga para adoptar una postura un tanto más seria.

Y básicamente ya. Hasta aquí las diferencias entre ambos, salvo quizá los típicos cambios en la historia y otros detalles sutiles que a veces realmente son necesarios a la hora





de adaptar un manga a la (en este caso pequeña) pantalla.

Los principales figuras

Para terminar de aclararnos, vamos a dar un repasito a los personajes que llevamos mencionados (y a alguno nuevo también ;)):

Mondo

El protagonista de la historia. Un jovencito de once años de edad que sueña desesperadamente con el mundo Mon y todo lo que conlleva: aventuras, riesgo, acción... De peinado extravagante (para variar) y carácter osado y atrevido (¿dije que era el prota?), este muchacho seguramente arrancará más de una sonrisa a lo largo de la historia. Se distingue por el pelo rojo y negro (en plan *Yugi*), un parche en forma de X en la frente, y unas zapatillas un tanto llamativas. No pierde ocasión para ligar, lo que molesta considerablemente a *Rokna*, algo normal considerando su relación. Pese a esto, sus preferencias están claras: lo primero es el mundo Mon (para aquellos que pensaran que iba a decir que lo primero era *Rokna* xD).

Rokna

Compañera del joven mencionado anteriormente. Esta mujercita ha madurado rápido, pues su madre los abandonó en vista de que su marido no le prestaba ninguna atención, desviando ésta a sus experimentos. Posee poderes psíquicos, y no para de advertir a *Mondo* sobre el espíritu de la muerte que acecha tras él a cada paso que da. Es la parte pensante y sensata de la historia, siempre sopesando cada acción y llegando a convertirse a veces en un poquito... plasta. Coqueta y vergonzosa, es celosa hasta el extremo, y no soporta ver a su querido *Mondo* jugueteando con otras chicas. Controla bastante bien las artes arcanas, y no acostumbra a dejar las cosas a medias.

Ichirobei

Padre de *Rokna* y eminente científico. Es el "culpable" del descubrimiento del mundo Mon, y el detonante de toda la historia. Podríamos llamarlo "el que sabe", ya que es el que ha gastado años de su vida en estudiar la dinámica del mundo Mon. No duda en incitar a su hija y a *Mondo* cuando decide emprender su viaje hacia la tierra de los monstruos.

Conde Collection

Su nombre real está por arriba, así que no lo vuelvo a escribir que es largo xD. Por si no se había notado a lo largo del artículo, todos los adjetivos referidos a él eran irónicos en cierto modo. Sí, es el malo, es diabólico y pretende dominar el mundo (está pringado de lado oscuro, vamos), pero podríamos decir que sus pintas no son... en fin, las esperadas, ya que quizá recuerdan más a un refinado y delicado conde (bueno, tiene pinta de travelón, no vamos a andarnos con chiquitas), lo que no contribuye a sembrar el terror entre sus adversarios. Es un antiguo rival del doctor *Ichirobei* y pretende controlar a los monstruos para someter a los humanos. Su principal afición son los jarrones, y "e mu malo"...

Batch

Una de las secuaces de *Collection*. Como dije antes, es una mujerona, que no duda en tomar un arma cuando la situación lo requiere. Sin embargo, es capaz de comprender el significado de "valor", y llega a proponer a su compañera pasarse al bando de los buenos ante una conmovedora intervención de *Mondo*. Pese a todo, tiene su debilidad y su corazoncito, y está bastante más mona cuando sonríe que cuando se enfurruña (que es casi todo el tiempo).

Guuko

Compañera de *Batch* y secuaz también de *Collection*. Una mujerzuela bien dotada (no lo repetiría tanto si en el manga no lo quisieran destacar con un énfasis tan impresionante), que representa el lado dulce y tranquilo de los malos. Mientras que su compañera se dedica a apalear al líder del grupo cada dos por tres, ella se ocupa de tranquilizar a la otra joven y hacer que los planes lleguen a buen fin.

Chugizaemon Takenaka

Y llega la sorpresa ^_^. El que tenemos aquí es el maestro del Conde, un hombre bajito, con cresta, gafas y una más que respetable edad, por lo que parece. Tras 25 años a cargo del entrenamiento de *Collection*, no ha conseguido hacer de él un "macho nipón" (a lo que muy lúcidamente el conde responde con un "es que soy alemán" xD), pero no desiste en el intento. Será la sombra del malvado, incitándolo a ser cruel y despiadado hasta la saciedad.

Merchandising

Pues empecemos por lo habitual. La serie se encuentra en DVD, y no es muy difícil encontrarla. Luego, lo más habitual todavía: las cartas. ¡Por supuesto! Otra serie basada en un juego de cartas (o viceversa). Éstas son más difíciles de encontrar, porque que yo sepa, en España no están comercializadas. Pero si alguno tiene contactos nipones, ya sabéis, haceos con todas (^^U). Luego está lo típico tipiquísimo: bolis, muñequitos, llaveros, peluchillos de los monstruos... Podéis encontrar una infinidad de cosas y casos, así que no dejéis de visitar vuestra tienda más cercana para repasar las estanterías en busca de buen material de esta serie.



Se acerca el final...

Pero no me gustaría que llegara sin comentar un par de cosas. Por ejemplo, la banda sonora. Sinceramente... no es demasiado buena. Se cargan un opening que podría ser impactante con una canción sosa, poco melódica y átona totalmente. Vamos, que si no conoces la serie, mejor sáltate el opening y ve directo al grano, porque puedes deprimirte antes de llegar a ver una sola escena decente. En cuanto a las escenas del anime, bueno, la música quizá acompaña, pero tampoco en este caso son maravillas orquestadas. Pero el estilo de dibujo no es malo, nada a lo que no estemos acostumbrados con **Pokémon** o series similares que esta misma cadena emite. Y en cuando al manga, una buena puntuación. Puede que en algunas ocasiones peque de ser un poco de sobrecargado, pero en lo general (casi siempre) es bastante aceptable y fácil de leer.

Y volvemos a nuestro mundo

Bueno, pues se acabó. Hasta aquí las aventuras de *Mondo* y sus compañeros. ¿Seguro? ¡No, claro que no! Como siempre, el límite lo pones tú. Espero que esto os haya ayudado al menos a saber lo que vais a tener entre manos una vez lleguéis a vuestra tienda y con cara de sorprendidos digáis "anda, este es el manga que salía en la **Minami**". Y si no, siempre queda Fox Kids ^_^U.

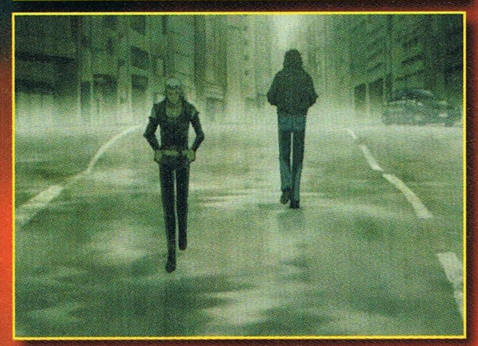
Por mi parte, se acabó. La siguiente pieza como de costumbre la movéis vosotros. ¡Un saludo otakus!

NeoRuB

Esta noche la luna llena sangra

WOLF'S RAIN









¿Conocéis las palabras de la Luna Roja? Los lobos, mensajeros de dios, crearon a los humanos. Cuando el mundo toque a su fin, se abrirá el Paraíso. Entonces sólo los lobos encontrarán el camino al mismo. Así se puede leer en las hojas del "Libro de la Luna". ¿Leyenda o realidad?

La Dama de la Flores y los 4 lobos

Hace 200 años ocurrió un cataclismo debido a la codicia de los seres humanos, que quisieron llegar a las estrellas y conseguir el Paraíso utilizando la alquimia y la magia. Mucha gente pereció entonces, los bosques se quemaron y los lobos desaparecieron convirtiéndose en una mera leyenda. El mundo quedó convertido en ruinas y ciudades donde la gente malvive mientras que los Nobles viven en un estado de ociosidad. El declive de la civilización, un mundo que muere poco a poco sin remisión.

Huellas en la nieve. Los acordes de una delicada melodía. Un lobo descansa tendido en la nieve. Sus ojos se cierran mientras una voz le susurra que aspire al Paraíso. Así da comienzo la historia de cuatro vagabundos en busca del tan mencionado Paraíso.

La leyenda cuenta que los lobos desaparecieron hace 200 años, sin embargo, como muchas leyendas, no podía estar más equivocada. Vagabundos, sin una manada, sobreviven los lobos invisibles a los ojos humanos tomando la forma de estos como si de los míticos tanukis de **Pompoko** se tratase. Éste es el caso de tres jóvenes lobos: *Tsume*, el frío líder de una banda de ladrones que malviven en una ciudad robando las provisiones de los Nobles; el alegre *Hige*, que vagabundea por doquier en busca de comida, mujeres y algo de diversión; y el joven e inocente *Toboe* buscando el cariño de los humanos, que perdió cuando la anciana que lo cuidaba murió. Su errante vida sin un sentido ni un camino concreto llega a su fin con la aparición de un orgullosos lobo: *Kiba*, cuya meta es llegar al Paraíso atraído por un sentimiento que lo arrastra y la esencia de una flor. Comienza el largo camino de estos cuatro lobos unidos por la determinación de *Kiba* de encontrar el Paraíso, que entre otras cosas los conducirá a *Cheza*, una chica que resulta ser la Dama de las Flores y que despierta con la sangre de los lobos. ¿Una flor lunar? ¿Encontrarán el Paraíso?

Completan la historia un viejo y alcohólico sheriff en busca de venganza y con el único propósito de matar a todos los lobos que se crucen en su camino acompañado de su perro *Blue*, el enamorado y alérgico inspector *Hubb Lebowski*, la exuberante y racional doctora *Cher Degre* (exmujer de *Hubb*) y el misterioso y triste *Darcia*, un Noble que busca también llegar al Paraíso para así romper la maldición que sume a su amada *Harmona* en un profundo sueño.

Un hueso duro de roer

Después del éxito de **Cowboy Bebop**, el equipo que trabajaba en la serie en Sunrise creó un estudio propio para realizar **Knockin on Heaven's Door**, la película de **Cowboy Bebop**, en busca de algo más

La silueta de cuatro lobos se dibuja en un paisaje de un blanco impoluto. La nieve borra sus huellas. El Paraíso los espera. Una flor deshojada.

de independencia. Una vez terminada la producción de la película, el estudio Bones, que es como fue bautizado, se embarcaba en un proyecto difícil: presentar una serie que no defraudase a los ávidos espectadores que esperaban una serie al mismo nivel de **Bebop**. Difícil cometido.

Desde su nacimiento, **Wolf's rain** vio cómo se la bautizaba como "la nueva serie de los creadores de **Cowboy Bebop**". No era de extrañar, pues se volvían a reunir *Yoko Kanno* en la banda sonora (y en ella algunos de los intérpretes de las melodías de **Bebop** como *Maaya Sakamoto* o *Steve Conte*), el productor *Minami Masahiko*, *Keiko Nobumoto* y *Toshihiro Kawamoto*, entre otros. Las expectativas eran altas. Sin embargo, no se puede pretender esperar encontrar una segunda parte de **Bebop** en **Wolf's rain** porque no lo es. No nos engañemos, **Bebop** fue una estrella que brilló de forma inusual en el firmamento, una suma de elementos que consiguieron crear algo especial. Algo que no se logra todos los días. Con esto no quiero decir que **Wolf's rain** no sea una serie de calidad, sólo advertir que os adentréis en esta serie sin tener en cuenta el precedente.

El nombre del estudio Bones empezará a ser familiar para los aficionados pues son también los responsables de **Raxhephon**. Es un estudio joven pero algunos de sus componentes son veteranos del estudio Sunrise con muchas series a sus espaldas. Eso se refleja en la calidad de la animación de **Wolf's rain**. El estudio ha estado trabajando en la animación de **Scrapped Princess** y **Full Metal Alchemist**. Sin duda, son un hueso duro de roer que dará mucho que hablar.

El camino del Paraíso

26 son los capítulos que desarrollan esta historia de ciencia ficción con algún altibajo en el ritmo narrativo, sobre todo debido al alto en el camino que se produce entre los episodios 15 a 18. El odiado "efecto **Karekano**": dícese del acto de reciclar imágenes anteriores utilizando una voz en off con la excusa de explicar lo acontecido hasta el momento desde el punto de vista de otro personaje para no tener que trabajar. En **Wolf's rain** nos encontramos cuatro capítulos narrados por *Tsume, Toboe, Hige* y *Hubb* y *Cher* que hastían al espectador con este innecesario corta y pega. Parece que la explicación se debe a que el estudio estaba en esos momentos finalizando la realización de la película de **Raxhephon** y se tomaron unos días de vacaciones. Al terminar estos cuatro capítulos el ritmo de la serie, y con él el interés, vuelven poco a poco hasta precipitarse en un final que muchos tildaron precisamente de apresurado. Quizás por ello, Bones ha rectificado y está realizando cuatro capítulos más que prometen arreglar el error que cometieron en su momento.

¿Alguien me puede explicar por qué últimamente todas las series están protagonizadas por cuatro chicos? Véase **Saiyuki**, **Weis Kreuz**, **Saint Beast**.... ¿Tendrá el número cuatro algún significado místico? Los cuatro jinetes del Apocalipsis, los cuatro miembros del Equipo A, los cuatro mosqueperros (sumando a D´artacán)... Si alguno de vosotros se aburre lo suficiente, lo animo a que pierda el tiempo en buscar la solución al misterio porque yo ya he dejado de pensar en ello. Los cuatro personajes de **Wolf's rain** no dejan de ser cuatro prototipos de actitudes ante la vida para que el espectador elija con cuál se siente más identificado. El tipo duro que no hace amigos, el personaje inocente e infantil, el graciosillo y vividor.... Aunque lo original, en este caso, es que nuestros cuatro caballeros son lobos y que cuando toman aspecto humano tienen una fuerza sobrenatural. Y la dama de estos caballeros es una frágil doncella que los embriaga. Cuesta un poco imaginarse el porqué con un personaje tan soso como *Cheza*, ¿pero qué se le puede pedir a una flor?

Excelente es en cambio la caracterización de los personajes secundarios. Por una parte, la triste historia de *Yaiden Quent* y, por otra, la historia de amor entre *Hubb* y *Cher*. Momento memorable la borrachera entre *Quent* y el llorón de *Hubb* y su viaje en coche a lo "road movie". En el bando contrario nos encontramos con la trágica historia de *Darcia* y su maldición. ¿Por qué su odio hacia los lobos? ¿Qué le ocurrió a su amada? Un personaje lleno de interrogantes y con bastante atractivo argumental, pese a que podría habérsele dado un poco más de juego. De los Nobles, poca cosa se puede decir, pues ellos sí que están totalmente desaprovechados. Sólo queda por nombrar otro personaje, pero mejor no hacerlo; vosotros mismos lo descubriréis (no soy de las que disfruta destrozando las sorpresas de los guionistas).

El vals de la luna

La banda sonora es uno de los puntos fuertes de esta serie. *Yoko Kanno* vuelve a contar con la colaboración de *Tim Jensen* en las letras y con las voces de *Maaya Sakamoto* y *Steve Conte*, como ya hiciese en **Cowboy Bebop**, y añade las voces de la cantante brasileña *Joyce*. En el primer CD nos encontramos una mezcla de sonidos entre los que destacan una serie de piezas de aire brasileño homenajeando a la bossanova en "Dogs and angels" o "Coraçao Salvage". Cabe destacar que en los últimos tiempos la bossa tiene una gran aceptación en el país nipón, no hay más que escuchar el último trabajo discográfico de *Ryuichi Sakamoto* **Casa**. Mientras que en el segundo CD exhala un aire más melancólico. *Yoko* nunca deja de sorprender con su mezcla de estilos e idiomas, del francés en la sensible "Valse de la lune" o la sensualidad de "Flying to you", al italiano en la rasgada interpretación de *Franco Sansalone* de "Amore Amaro" o al inglés en "Strangers", "Gravity" (el ending interpretado por *Maaya Sakamoto*), "Stray" (el opening interpretado por *Steve Conte*) o "Heaven's not enough", nuevas canciones para añadir a vuestra lista de melodías imprescindibles. Sin olvidar su toque étnico en piezas como "Mouth on Fire" o "Indiana" o su toque más blues-jazz que tanto éxito le reportó en **Bebop**. ¿Dejará de sorprendernos alguna vez esta mujer? Empieza ya a ser un tanto agobiante leer tantas alabanzas merecidas en los artículos de las series donde participa. Pero cómo no hacerlo cuando empiezan a sonar los primeros acordes de "Heaven's not enough" y empieza a deslizarse por tus oídos la voz de *Steve Conte*.

El camino continúa diciéndome que siga adelante

Ahora Selecta edita en nuestro país esta serie en DVD. Cada uno de ellos contiene cinco capítulos que podéis escuchar tanto en español como en japonés acompañado de las ya habituales fichas técnicas y artísticas, datos de producción y alguna que otra galería de imágenes.

Unos buenos diseños, un apartado artístico superior a la media, un argumento bastante absorbente y melancólico, una banda sonora destacable... convierten a esta serie en un producto merecedor de nuestra atención. La elección es vuestra.

Marta "Tinuviel" Munuera





DRAGON BALL
vuelve el rey

Dragon Ball regresa, con su magia y sus grandes cualidades, para despertar pasiones. Pasiones con las que ni el tiempo puede y que marcaron para siempre la vida del manganime y sus aficionados en España.

Dragon Ball regresa a nuestras pantallas, pues Cartoon Network España vuelve a emitir el anime desde su primer episodio. La cita: a partir del uno de marzo, de lunes a viernes, a las 18:50.

Una maravillosa noticia que emocionará a los que, como yo, seamos veteranos seguidores de *Goku* y compañía, y que posibilitará el nacimiento de una nueva generación de fans de **Bola de Dragón**. Sobre todo si tenemos en cuenta que hace tiempo que ningún canal la emite desde el principio ni tampoco a un horario óptimo como éste.

Os animo a revivir el mito, o a descubrirlo a quienes no lo conozcan. Disfrutad de la que, para muchos, es la historia que marcó su vida, su infancia.

Porque **Dragon Ball** es grande y sus héroes invencibles... ¡¡KAMEHAMEHAAAA!!.

Dragon Ball es grande

Bola de Dragón fue, es y todo indica a que seguirá siendo, una serie popular, de éxito. ¿Por qué? ¿Qué tiene que no tengan otros cientos de series con las que comparte infinidad de tópicos? ¿Qué la hace distinta? ¿Y por qué, tras veinte años de su nacimiento, sigue siendo un fenómeno de masas? Algo tendrá, de eso no hay duda; ese éxito casual o circunstancial que muchos detractores esgrimen podría haberse dado en un país, quizá en dos, pero... ¿a través de distintas placas continentales? Poco tiene de casual el suceso (*NdL: O no*)...

Dragon Ball es un filón poderoso cuya demanda ha alcanzado cotas inimaginables. Su imagen ha aparecido en todo tipo de medios: manga, series de televisión, películas, videojuegos, CDs, ropa, chucherías, llaveros, muñecos, colonias, balones e infinidad de objetos que podemos encontrar por todas partes... ¡Hasta un colirio se llegó a vender utilizando la imagen de sus personajes! Es cierto que también *Tamara* (la del *"no cambié"*) vendió discos como churros pero, a pocos años de su éxito, ¿quién la recuerda? Obviamente este no es el caso de la serie de la que estamos hablando (*NdL: O sí*). Téngase en cuenta que hablamos de una obra creada hace ya ¡veinte años! y cuya popularidad apenas se ha visto afectada por el paso del tiempo. Esta cifra no es ninguna tontería: es un dato (uno más entre tantos) que ratifica su estatus de clásico entre los clásicos, nos guste o no, la consideremos buena, mala o peor. Ese título es suyo y siempre será un punto de referencia dentro de la historia del manganime. Vamos, que si en nuestras universidades existiera una asignatura llamada Historia del Manganime, **Dragon Ball** sería uno de los temas más tochones a estudiar (vaya una metáfora... XD). ¿Que de **Dragon Ball** no queda nada que decir? En absoluto; si publicáramos todo lo que nos gustaría ocuparíamos varios centenares de revistas como ésta. Porque, como ya he dicho, **Dragon Ball** es grande, y tiene todo lo que necesita para no ser olvidada jamás. Así que, centrándome un poco (*NdL: E intentando disimular un poco tu pasado drabonbaboso*), pasemos a recordar qué es **Bola de Dragon** y qué tipo de magia nos ofrece.

Desde el principio: su manga...

A finales de 1984 aparecía entre las páginas de la revista Shonen Jump una nueva obra de *Akira Toriyama*, autor anteriormente conocido por su éxito con **Doctor Slump**. Este nuevo manga vendría a llamarse **Dragon Ball** y, en principio, no sería más que una historia infantil sin pretensiones acorde con el corte comercial de la revista en la que se publicaba.

Toriyama nos proponía seguir las aventuras de un joven interesado por las artes marciales, *Goku*, un niño huérfano con cola de mono que no teme enfrentarse a cualquier malhechor que se cruce en su camino, y que emprende un fascinante viaje en busca de una misteriosas bolas de dragón de las que se dice que una vez reunidas te conceden cualquier deseo que pidas...

No suena mal del todo y menos cuando nos sumergimos en un hilo argumental repleto de acción que se mezcla con un humor bastante peculiar y en ocasiones picante y erótico, lo que supuso toda

una revolución para los espectadores (españoles) de la época.

Dragon Ball es uno de los mejores ejemplos que se pueden dar de un Shonen, o sea, un manga "supuestamente" para chicos (y entrecomillo porque conozco a un buen número de chicas que adoran este tipo de historias): Un joven emprende una aventura en busca de su superación personal e ideológica, con marcados valores universales como la amistad, la justicia o el amor. En su camino se cruza con distintos personajes que comparten sus metas y que se unen a él en busca de las mismas. Una fórmula que ha dado vida a cientos de mangas y animes y con la que es fácil empezar, pero no subsistir... Para que el resultado destaque se tiene que ofrecer algo más, alguna cualidad que brille con luz propia y que huya de los típicos recursos argumentales, pudiendo ofrecer también algo nuevo, algo distinto que despierte emoción y que sepa cómo hacerte disfrutar y manipular tus sentimientos. Estas cosas son las que realmente funcionan y se ganan al público.

Y, efectivamente, **Dragon Ball** tiene todo ese tipo de factores importantes para diferenciarse del resto y ser capaz de calar hondo en el lector.

Su historia, partiendo de la típica fórmula Shonen comentada, se acelera de forma vertiginosa. Las aventuras que nuestro héroe empieza a vivir están impregnadas por un humor bastante asequible y picarón que, poco a poco, enamora al lector impidiéndole despegarse de sus páginas y dejándolo siempre con cierto síndrome de abstinencia. Y es que la continuidad de los capítulos y el modo en el que va creciendo gradualmente el universo en el que nos sumergimos, como si de un mundo real se tratase, son puramente mágicos.

En su argumento encontramos numerosos guiños a una famosa leyenda china, la del "Rey Mono", que cuenta la vida de un niño con cola con una muy desarrollada fuerza física que posee un bastón mágico y una nube con la que surca los cielos (esto resumiéndola muy básicamente, por supuesto). Y los primeros episodios del manga de *Toriyama* son prácticamente calcados, aunque de un modo muy original, eso sí.

...y su éxito

Dejando de momento a un lado su guión, os diré que *Akira Toriyama* puso fin al manga de **Dragon Ball** a principios de 1995. Tras haber superado todas sus expectativas de éxito y haber agotado literalmente todas sus fuerzas en su elaboración.

Absorbido y exhausto por el devastador tirón comercial que supuso la acogida de este manga, su famoso creador cerró la serie con un final no del todo conclusivo que dejaba abiertas las puertas a la posible creación de futuras aventuras sin que esto supusiera demasiados problemas de coherencia.

42 tomos recopilatorios (de unas 180 páginas cada uno) fue la nada despreciable cifra que alcanzó la obra en cuestión y, como podréis imaginar, su versión original japonesa ha sido traducida a un buen número de idiomas: español, inglés, italiano, francés, alemán, portugués, chino... ¿Sigo?

El dibujo y el planteamiento artístico en general aprueban bastante bien. La galería de personajes constituye un gran atractivo visual dada su variedad y su originalidad. Destacan los diseños de las distintas prendas de vestir que utilizan y que constantemente cambian, algo que, de no ser por el minucioso y detallista trabajo del autor, dificultaría bastante la identificación de cada uno de ellos. Cosa que no ocurre.

Los diseños de maquinarias y vehículos tampoco están nada mal. Con sólo echar un vistazo al extenso repertorio de robots, aviones, motocicletas o coches, no cuesta nada, dado su aspecto, imaginarlos en funcionamiento en el mundo real. Realmente buenos.

Otro de los sellos de fábrica de la serie (además de las polémicas escenas de violencia o desnudos de las que hablaré más tarde) lo constituyeron sus localizaciones. *Toriyama* creó una infinidad de parajes realmente dispares que caracterizaron la ambientación del universo *Dragon Ball*: sus ciudades, las



montañas, el cielo, el desierto, el más allá, el planeta Namek... Muchos y distintos lugares son los que se recorrerán a lo largo de la historia, todos ellos únicos, aunque desgraciadamente con una ligera tendencia a la simplificación con el avanzar de la historia.

Su estilo narrativo es bastante ecléctico: hay tramos de la historia en los que pueden transcurrir cinco capítulos sin una sola broma para, de repente, pasar al extremo contrario. Su estilo visual, aunque uniforme, es coherente con esto, por lo que podemos pasar de lo caricaturesco en algunos momentos a auténticas ilustraciones de lujo que ocupan varias páginas en otros. En este sentido, son realmente curiosas y típicas del autor las deformaciones que a veces sufren los vehículos, achatándolos y dándoles un aspecto totalmente ovalado sin que por ello pierdan una imagen realista.

Las portadas de lo tomos ilustran algún momento de la historia a todo color. Muchas de ellas son realmente hermosas y están creadas con una concienzuda dedicación más que evidente.

En España, el manga de **Dragon Ball** ha sido reeditado en distintos formatos por Planeta DeAgostini, siendo el último de ellos en tomo amarillo y con un precio bastante competente que ningún aficionado debería dejar escapar. ¡A 2,98 euros el tomo!

En definitiva, un clásico de obligada presencia en tu mangateka.



Y entonces, su anime

Dado el éxito de la obra en formato manga hubiera sido ilógico que no se creara una versión animada del mismo. En efecto, no tardó mucho en aparecer; en febrero de 1986 se estrenaba en la televisión nipona, en el canal Fuji TV para ser más exactos, un anime homónimo que en poco tiempo recorrería el globo terráqueo cosechando un gran éxito a su paso.

Este anime cuenta con varias partes o sagas perfectamente diferenciadas, que se agrupan en tres series distintas: **Dragon Ball**, **Dragon Ball Z y Dragon Ball GT**. Deciros que el anime llegó a España a principios de los noventa y que su emisión, al menos a través de distintas comunidades autónomas, ha sido prácticamente ininterrumpida hasta nuestro días.

Debido a su buena acogida también en televisión, la popularidad de **Dragon Ball** empezó a adoptar tintes de revolución y de fenómeno de masas para, más tarde, y por desgracia para sus fans, convertirse sólo en un buen negocio, desembocando con ello en la saturación.

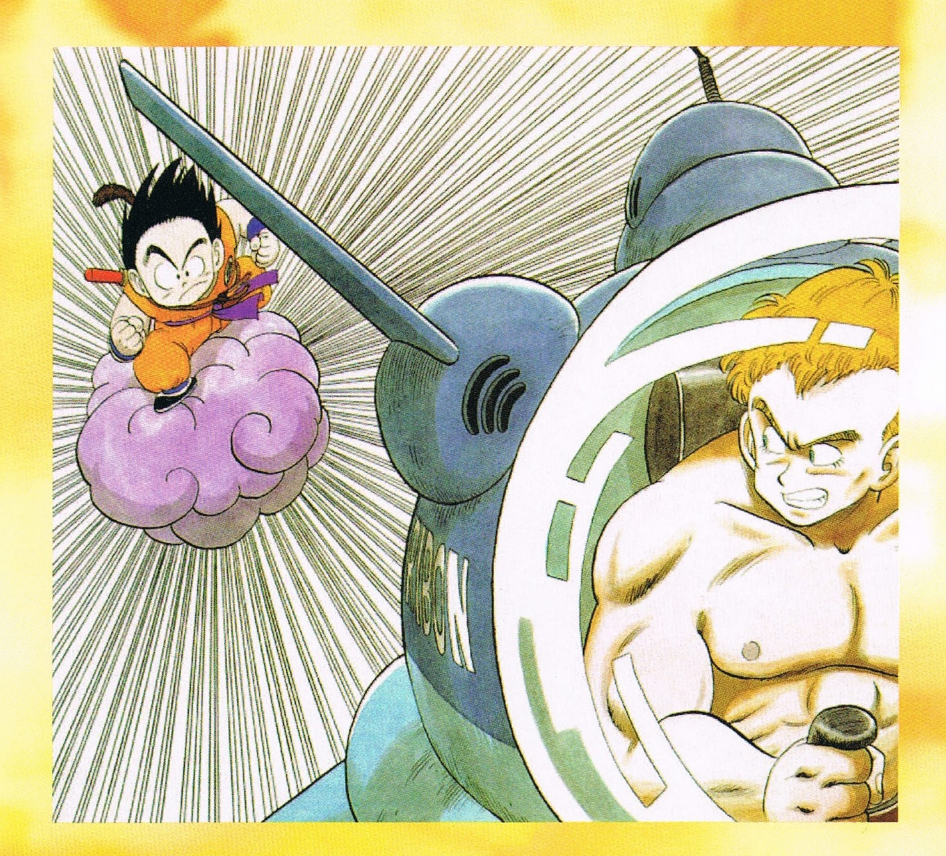
A continuación os resumiré brevemente las distintas partes que conforman este anime. Digo brevemente porque desde YA podéis empezar a conocerlas desde el principio en Cartoon Network, y también porque muchos os las sabréis de memoria y pretendo que el artículo no sea un tostón que sólo recopile cosas que ya conocéis y habéis leído cientos de veces.

DRAGON BALL

El 26 de febrero de 1986 supuso la llegada de **Bola de Dragón** a la televisión. Su éxito se refleja claramente en su extensión, que alcanzó los 153 episodios, y que lideraron varias temporadas.

En ellos contemplamos atónitos cómo por primera vez *Goku* se transforma en un mono gigante tras observar la luna llena, cómo conoce a *Bulma*, a *Yamcha*, a *Krilín*, al *Maestro Mutenroshi*, a *Ten-Shi-Han* y a *Chaos*, cómo demuestra su gran valor y corazón al enfrentarse y derrotar al variopinto Ejercito de la Cinta Roja o al temible *Piccolo Daimaoh*, etc.

Esta primera parte del anime es considerada popularmente como la más fresca, divertida y menos cansina de la versión animada de **Dragon Ball**. Recordad que, debido al gran éxito de la serie en su versión manga, el nacimiento del anime le siguió los pasos muy de cerca de forma que, al ser imposible que ambas versiones siguieran el mismo ritmo (lógicamente la elaboración del



manga era mucho más lenta), se optó por la creación de episodios de relleno exclusivos para la versión televisiva, de los que se puede decir que no siempre fueron satisfactorios ni del todo coherentes con la trama principal.

Aun así, esta primera época del anime fue la menos afectada por ese relleno y, durante un tiempo, algunas de esas historias "postizas" incluso llegaron a resultar bastante entretenidas. En esta parte, el humor es infinitamente más desternillante, hay mucho más sarcasmo, más ingenuidad y más desnudos... ¿Quién no recuerda al general *Blue* y su marcado amaneramiento, o a *Goku* disfrazado de mujer? ¿Y qué decir de la obsesión de *Ulong* y el *Maestro Mutenroshi* por las jovencitas...? Francamente divertido, unas aventuras con mucho más sello que las posteriores.

Las partes más destacables son las que reflejan fielmente la historia del manga, en especial las mini-sagas del Ejército de la Cinta Roja, los distintos torneos de artes marciales, y la saga de *Piccolo*, la cual se va acercando al estilo que adoptaría y conservaría la serie a corto plazo.

DRAGON BALL Z

El 26 de abril de 1989 se estrenaba con el sufijo Z la continuación de la historia del manga de **Dragon Ball**, retomando el argumento justo donde se quedó el episodio 153 de la primera serie.

Esta parte del anime alcanzó nada más y nada menos que 291 episodios y ocupó la historia que conocemos en el manga hasta su final. Y, aunque en algunos momentos el relleno fue desesperante, lo cierto es que ésta fue la parte que más éxito obtuvo en las televisiones de todo el mundo, además de ser la que más merchandising generó (y sigue generando).

Si la anterior serie se podía definir como un anime divertido, rebosante de humor y con algunas dosis de acción, en Z pasa a definirse como serie de acción y más acción con algo de humor (entiéndase por acción, lucha cuerpo a cuerpo).

La transición entre una serie y otra se basa principalmente en el cambio paulatino de una historia cómica a otra puramente violenta, de acción; los enfrentamientos entre personajes ocupan horas de metraje y se justifican muy brevemente aunque con un trasfondo argumental muy elaborado y emocionante. Eso sí, en este caso y llegados a este punto, los superhéroes de esta historia pueden presumir de tener ya una personalidad muy perfilada y un bagaje suficiente como para tenernos enganchados y con el alma en vilo el tiempo que haga falta, pendientes de descubrir cuál será el futuro de la Tierra y de nuestros amigos.

Tres inmensas sagas componen esta parte del anime: la de *Freezer* y los guerreros del espacio, la de *Célula* y los androides, y la de *Bu*. En las tres se repite un mismo patrón que guiará el desarrollo de cada una de ellas: aparece un enemigo increíblemente poderoso y, a medida que las habilidades de nuestros protagonistas se van incrementando con el fin de vencerle, el malo sufre una metamorfosis que les obliga a seguir superando su estado anterior para, finalmente, vencerlo. Pero sobre este esquema común el transcurso argumental de cada saga es radicalmente distinto y, aunque todas ellas tienen algún momento aburrido (debido, principalmente, al excesivo relleno), muchos otros acontecimientos son realmente inesperados.

Al igual que en la anterior serie, destacan las partes fieles al manga. Una de las más intensas y relevantes, llena de cambios y madurez, es aquella en la que aparecen *Trunks* y los androides; en ella, los combates dan cabida a algo más de historia y diálogos serios, como los del *Doctor Gero*.

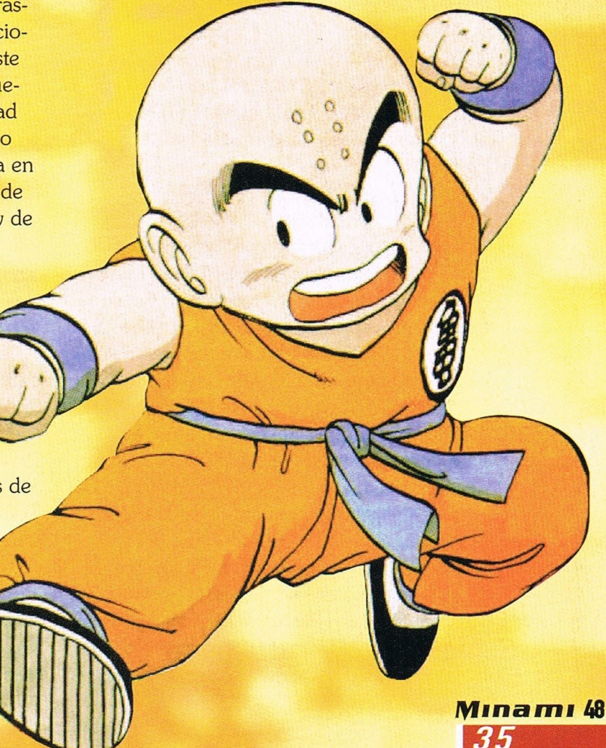
Por último, decir que en esta segunda parte del anime, como en la primera, los dibujos y los diseños son increíblemente fieles a los creados para el manga, donde en algunos momentos los fotogramas parecen sacados del mismo. De hecho, el dibujo va evolucionando en ambos formatos de forma paralela.

Y... DRAGON BALL GT

En mayo de 1995 acababa la última temporada de **Dragon Ball Z**, y la publicación Shonen Jump sufre una drástica reducción de sus millonarios beneficios, justo cuando no tiene nada más que ofrecer relacionado con la serie (recordad que el manga también acabó ese año). Así que... los negocios son los negocios, y Toei no tardó en anunciar una nueva serie de animación, de la que un agotado *Toriyama* se negó a hacerse cargo y para la que sólo creó algunos interesantes bocetos.

El 21 de febrero de 1996 se estrenaba **Dragon Ball GT**: 64 episodios cuya razón de existencia no era más que un último intento de exprimir al máximo los bolsillos de los fans de **Dragon Ball**.

Los personajes fueron ligeramente rediseñados, lo suficiente para eliminar el familiar aspecto anterior y, de este modo, aniquilar por completo el espíritu de cada uno de



ellos; y, aunque la animación por esas fechas hacía gala de unas técnicas más avanzadas, esta nueva serie jamás hizo sombra a las que se basaron en el manga original, en ninguno de sus aspectos. Su trama no es que fuera del todo mala, no... pero sí la mayor parte de ella; esto quedó patente sobre todo en la unánime opinión (negativa) de los fans.

En esta historia aparece un *Goku* que vuelve a ser pequeño, y que tiene que viajar al espacio en busca de unas bolas de dragón... que ahora son malignas (obviemos las vergonzosas explicaciones argumentales utilizadas para llegar a esto). Quedó demostrado que los guionistas contratados por Toei se encontraban totalmente fuera de inspiración y no fueron capaces de tener una condenada buena idea hasta ya muy avanzada la temporada. Y es que al menos los veinte primeros episodios pueden considerarse un auténtico insulto hacia los fans de la serie original... Posteriormente, la cosa mejora un poco, llegando incluso a un tramo final (la llamada Saga de los Dragones) donde la historia sí se puede considerar aceptable y donde el diseño de los enemigos llega a resultar afable. Algo es algo.

Queda decir que también para el anime se crearon dieciocho películas (estrenadas paralelamente a la serie), dos especiales de televisión (mucho más largos que los capítulos normales) y dos OVAs (la misma historia pero dividida en dos partes). Estas cifras contribuyen a comprender el increíble y rentable filón de la maquinaria **Dragon Ball**.

Comentar también que a pesar de los insistentes rumores sobre un posible remake del anime y aun cuando esto no sería descabellado, por el momento la noticia ha sido desmentida oficialmente desde la misma Toei.

Por último os recuerdo que desde hace tiempo disponemos en España, en formato DVD y de la mano de Manga Films, de todas las películas, los dos especiales de televisión, y... la saga GT.

A ver si alguien se anima a traernos lo que nos falta (los OVAs y las series de televisión clásicas) y así llegue el día en que dispongamos de todo **Dragon Ball** en DVD.





Cabe mencionar: su música

Si hay algo que fue realmente bien escogido para acompañar a este anime, fue su música.

La llamada "background music" fue compuesta en su mayor parte por *Shunsuke Kikuchi* y subraya magistralmente los combates, los momentos de tensión, los de humor, los de intriga... Sus variados y recurrentes acordes no tardan en meterse en tu cabeza para que no pares de tararearlos.

Lo mismo sucede con las canciones. Hablar de los openings y endings de la serie, en especial los de la segunda parte del anime, es hablar de *Hironobu Kageyama*. Él cantó los temas más representativos de **Dragon Ball Z**; *Cha-la Head Cha-la* y *We Gotta Power* (dos temazos con muchísima fuerza), así como el segundo ending de esta misma parte de la serie, *Boku Tachi wa Tenshi Datta*. *Hironobu* cantó también los endings de trece de las películas y de los dos especiales de televisión. Y, más todavía, interpretó temas originales para los distintos videojuegos creados para Play Station; fue entonces cuando *The Biggest Fight* (canción compuesta para la apertura del juego *Dragon Ball: Final Bout*) se convirtió en uno de sus temas más aclamados.

Hironobu es el cantante de la serie por excelencia. Además, es considerado el rey de la canción anime en Japón (con permiso de *Megumi Hayashibara*). Su voz se ha oído en temas creados para la bandas sonoras de **Saint Seiya**, **Silent Moebius** o **Transformers**, entre otras, labrándose así una excelente carrera como cantante.

Y los video juegos

Dragon Ball ha sido uno de los animes que más conversiones a videojuego ha tenido, y los han disfrutado consoleros de todo el mundo y de distintas generaciones. Plataformas como Nes, Super Nintendo, Mega Drive, Sega Saturn, Play Station, etc, han contado en su catálogo con distintos títulos protagonizados por los personajes de la serie.

Haces tres años que Atari posee los derechos para la creación de juegos basados en la serie y hace poco hemos recibido adaptaciones para Game Cube, Play Station 2 y Game Boy Advance que, aunque de una calidad discutible, han sido bien recibidas por el público. De ellas destaca la última, *Dragon Ball Z: Budokai 2*, que corrige los defectos de su predecesor y se convierte en el mejor juego de lucha basado en **Dragon Ball**.

Tanto es el éxito que Atari ha declarado oficialmente estar desarrollando cinco nuevos juegos que verán la luz entre 2004 y 2005. Uno de ellos será *Dragon Ball Z Budokai 3*, y otro más se confirma para Game Boy Advance. Aunque no se han revelado datos



de los otros tres, los rumores apuntan a que uno de ellos será un RPG que haría justicia a la historia del manga, y cuya creación hace tiempo que es demandada por sus fans.

Al fin y al cabo, no hay que olvidar el reciente éxito de **Dragon Ball** en EEUU (ha llegado tarde, pero ha llegado), y los japos no van a dejar pasar la oportunidad de intentar exprimir un mercado tan jugoso como el yanky...

Y lo último de lo último: Las Dragon Box

Además de la noticia de los nuevos juegos anunciados, el último grito en torno al mundo **Dragon Ball** ha sido las llamadas *Dragon box* que han sido puestas a la venta en Japón, causando todo un nuevo movimiento y resurgir de los fans. ¿Que qué es eso de las *Dragon Box*? Son unas cajas de lujo que recopilan la serie de televisión en DVD. En el pasado año 2003, vieron la luz las dos primeras, llamadas *Dragon Box Z* 1 y 2, que recogían en dos partes toda la serie Z. El diseño de estas cajas es una auténtica maravilla; están decoradas con nuevas y soberbias ilustraciones y, además de incluir los 291 episodios de esta parte del anime, cada una de ellas traía de regalo una figura diseñada para la ocasión (la primera incluía la de *Goku* y la segunda la de *Piccolo*) y una completa guía de episodios ilustrada a todo color, además de varios DVDs extras con contenidos tales como anuncios de televisión, segmentos de distintos doblajes y, lo mejor de todo... ¡las dos únicas OVAs de la serie, dificilísimas de encontrar!

Ahora lo más inminente es... ¡la tercera caja ya anunciada! El pasado mes de enero se hizo pública en Japón la noticia: se creará una nueva *Dragon Box* para recopilar la primera parte de la serie, o sea, los primeros 153 episodios. Consistirá en otra caja de lujo que contendrá 26 DVDs, una completísima guía de episodios y un póster promocional para las primeras reservas. También se incluyen unas figuras exclusivas de *Krilin* y *Goku* que representan su enfrentamiento en el Torneo de las Artes Marciales.

Huelga decir que los episodios de estas cajas están remasterizados y en su versión íntegra, tal y como originalmente se estrenaron en la televisión nipona, incluyendo sus distintas cortinillas y sin rastro de censura.

Hasta aquí todo perfecto, pero... ¿y los defectos? Tengo que deciros que estas joyas no incluyen ningún tipo de subtítulos o audio extra, y que el precio por cada una de ellas es de 100.000 yenes, que junto a los gastos de envío y su paso por aduanas se puede traducir en unos 900 euros. A esto, súmale lo limitado de su distribución (las dos primeras, en teoría imposibles de conseguir hoy en día) y, de esta nueva, el plazo de reserva oficial se cierra el 31 de mayo. Tras eso, te toca esperar hasta el 7-7-2004 para que te sea enviada, tras haber sido fabricada exclusivamente para ti. Porque sí, estas cajas se fabrican exclusivamente bajo encargo y pasado su



fecha oficial de cierre, muy difícilmente tendrás la posibilidad de hacerte con un ejemplar.

En fin, muchos son los pros y los contras relacionados con este tema, que desde aquí espero haber aclarado un poco. En el caso de que os interese os recomiendo que echéis un vistazo a la pagina oficial, http://www.jumpland.com/dvdsite/, y a www.cdjapan.co.jp, quizás tengáis suerte.

Si hablamos de lo último que se cuece referente a **Dragon Ball** no podemos olvidar mencionar la reedición del manga en Japón, que empezó en el 2002. Esta nueva publicación, la llamada edición *Kanzenban*, recoge la serie en 34 volúmenes de lujo y no en 42 como la versión original, reuniendo unos 15 capítulos por libro, y siendo el formato de sus páginas algo más grande de lo normal. Debido a los rumores y a lo poco eficaz que es en cuestión de información fiable de la red de redes, mucha gente piensa que ésta es una reedición del manga completamente a color, así que desde aquí aclaro que las únicas páginas a color son las que también originalmente fueron publicadas a todo color, o sea, las cuatro o cinco primeras de cada capítulo.

Sus portadas han sido redibujadas por el mismísimo *Akira Toriyama*, y ciertamente puede que nos encontremos antes las mejores ilustraciones que se han creado para la serie; colores sepia y acuarelas son algunos de los recursos utilizados. En serio, auténticas obras de arte. Un diez mayúsculo a *Toriyama* por este espléndido trabajo.

Además, cada tomo incluye una lámina con un dibujo de **Bola de Dragon** realizado por un mangaka famoso en Japón, todos, homenajeando a la famosa serie y a su creador. En las mismas han participado autores tan famosos como *Eichiro Oda* (creador de **One Piece**) o *Masashi Kishimoto* (creador de **Naruto**).

Desgraciadamente, ninguna editorial española ha anunciado una posible edición de esta nueva versión del manga, pero dada la buena acogida que siempre ha tenido **Dragon Ball** en España, yo no descartaría la posibilidad de que alguna se interesara tarde o temprano. Confiemos en que así sea, aunque dado que el manga ya ha sido editado en casi todos los colores y formatos, no sé yo...

Dragon Ball en el mundo: censura y polémicas

Dragon Ball ha recorrido prácticamente todas las televisiones del planeta, y justo por eso no se libró de ser el punto de mira de alguna que otra polémica... Destaca la frustrante censura que ha sufrido la serie en prácticamente todos los países en los que ha sido emitida; de hecho, en algunos de ellos, y desde distintas asociaciones, se arremetió contra su emisión.

A ver, es cierto que **Dragon Ball** es una serie con muchas escenas violentas; los personajes se enfrentan cuerpo a cuerpo constantemente. Pero eso no quiere decir que la gente no sea capaz de distinguir entre la realidad y la ficción. En pocas palabras, censurar es insultar la inteligencia del espectador. ¿Quién es nadie para decidir lo que tú puedes ver y lo que no?, ¿que una madre no quiere que su hijo vea ese tipo de escenas?, que cambie de canal, pero que no cree una asociación, pretendiendo que los demás no veamos lo que ella no quiere ver (esta "moda" también llegó a España, y por un tiempo hizo de las suyas contra el mundillo del manganime). Es cierto que **Dragon Ball** tiene, en algunos momentos, un corte muy adulto, pero igualmente a veces lo tiene muy infantil, así que ¿por qué coartar a esa sección adulta que igualmente quiere disfrutarlo? Esto, además de atentar contra la libertad de las personas en algo tan simple como es el decidir lo que se desea ver en televisión, falta al respeto a una obra creada por y para el hombre.

En Europa se puede decir que la censura fue media; sólo en momentos muy explícitos donde se contemplaba la amputación de algún miembro o las escenas picantes de más. Pero en EEUU (donde en este justo momento estoy viendo un episodio, concretamente en Nueva York, que es desde donde escribo esto ^_^) puedo deciros que algunos capítulos llegaron a reducir sus 20 minutos a la mitad; fuera puñetazos, patadas, armas, bragas al aire, y por supuesto pitos, tetitas o culos. Qué miedo da ver eso en la tele ¿verdad?

Por no hablar de las lamentables insinuaciones por parte de algunos medios de comunicación, que vinculaban a la serie con sucesos relacionados con muertes de niños... Incluso ¡al manga! se le eliminaron algunas páginas y se le cambiaron diálogos para su versión en algunos países, y se prohibió su venta a menores de dieciocho anos, acusándolo de pedófilo, haciendo referencia al *Maestro Mutenroshi* y su pasión por el cuerpo de la joven *Bulma*...

Todo esto no tiene mas que un calificativo: TRISTE.

Pero guste o disguste...

Los méritos de esta obra prevalecen frente a la intolerancia de algunos. Las ventas de sus video juegos para Game Boy Advance han superado los desorbitados récords que en su día batieron los de **Pokémon**. Se prepara una película de imagen real que contará con un presupuesto multimillonario (si al final se hace). Es justo ahora cuando empieza a ser conocida y recibida a las mil maravillas en el Reino Unido, una de las pocas tierras importantes donde hasta hace poco aún no había sido emitida, y donde todo apunta a que la potencia económica del país no hará más que favores a la serie. De hecho, si os pasáis por el mega-stock Forbbiden Planet de Londres (para quienes no lo sepáis, la Meca de los aficionados a la Ciencia-Ficción de todo mundo) podréis ver pósters de la serie compartiendo pared con clásicos del calibre de **Star Trek**. Más aún, durante tres años consecutivos (2001 a 2003) han sido las palabras más buscadas por los usuarios de Google. Sí, ni **Los Simpsons**, ni **Madonna**, ni **El Señor de los Anillos**... ¡**Dragon Ball**!

¿Queda alguna duda de que **Dragon Ball** es grande?...

Visto desde fuera

He considerado interesante el testimonio real que puede aportar una persona, totalmente desvinculada o aficionada al mundo del manganime, sobre **Dragon Ball**.

La persona elegida es *Ignacio Díaz Carvajal*, psicólogo de la ciudad de Sevilla, director de su propia consulta, y colaborador habitual de distintos medios de comunicación como revistas y televisión al que desde aquí agradezco inmensamente su colaboración. Las preguntas fueron: ¿Conoce **Dragon Ball**?, ¿qué ha oído o sabe de esta obra?, ¿qué opina, un experto de la mente como usted, sobre este tipo de fenómenos que son capaces de crear una devastadora masa de seguidores alrededor de todo el mundo?

*"Conocí **Dragon Ball**, cuando tuvo su emisión en TV hace unos doce años, y sobre todo por la repercusión que tuvo en los niños que yo conocía, y especialmente en mis pacientes pequeños. Estaban muchas veces absorbidos por esos personajes, y les encantaba dibujarlos, y desarrollar escenas de la serie en las sesiones. Los cromos y cartas con las descripciones de dichos personajes estaban en manos de muchos niños en el colegio, y me las traían para comentarlas. Entonces, hubo una gran polémica sobre su violencia, porque la veían muchísimos niños pequeños, que se dejaban impactar por escenas que no alcanzaban a comprender. El problema fue que muchos padres consideraron erróneamente la serie como algo infantil, y no lo es.*

A los niños y adultos, les gusta identificarse con personajes que luchan, son poderosos y vencen al mal, que encarnan ideales como la perseverancia, la astucia o la verdad. Y esta serie tiene mucho juego con todo eso, por lo que entusiasma. Lo malo es la persona que, no habiendo madurado lo suficiente, no asimila adecuadamente las cosas que le gustan e impactan. A los niños les gusta ver violencia, pues les ayuda a descargar sus propias frustraciones y aún más cuando es evidente que ésta pertenece a un mundo irreal e inexistente. Esa discriminación debe estar clara y cuando no lo está es cuando produce daño. Referente al fenómeno de masas que este tipo de entretenimiento es capaz de crear, opino que serán sanas e incluso beneficiosas siempre que, como ya he dicho, lo que se viva de forma individual esté metabolizado con la suficiente madurez por parte de cada uno de esos seguidores. Algo que no siempre pasa (NdL: Cuánta razón tiene este hombre...)."

Y gracias

Para terminar, dar gracias a **Dragon Ball**. Ha conocido el fanatismo más radical y también el aborrecimiento más absoluto, pero en su historial cuenta con una buena legión de forofos que siempre la recordarán con ternura y que, sin ser radicales, saben darle el justo valor que merece: un valor mayormente sentimental, de añoranza y hasta de melancolía. Gracias por haberte cruzado en nuestras vidas.

Este artículo ha sido escrito con mucho cariño para los que, como yo, aman esta obra. Y en especial para *Alfonso Hernández*, por su amor y paciencia (esto último no siempre XD) al soportar cada día las sesiones frikis a las que lo someto.

Vicente Ramírez



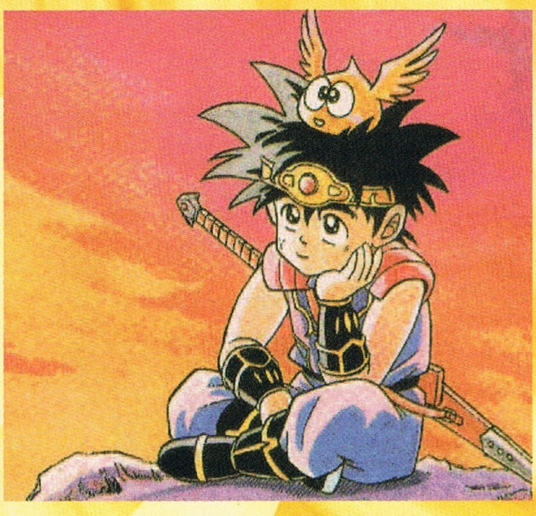
Las aventuras de





Nos encargamos ahora, en nuestra habitual página dedicada a las series de antaño, de hacer un pequeño repaso a una serie quizá no excesivamente conocida, pero basada en una saga de videojuegos que sí lo es. Estamos hablando de **Dragon Quest: Dai no Daiboken**, una producción que por estas tierras conocimos como **Las aventuras de Fly**.

Dai no Daiboken es un manga que se nutre directamente de la popular saga de RPGs **Dragon Quest** (conocida por los anglosajones como **Dragon Warrior**), y que cuenta con el propio *Akira Toriyama* como diseñador de personajes -de ahí esa similitud entre los personajes de **Dai no Daiboken** y los de **Dragon Ball**-, si bien este manga, publicado en Japón por la editorial Shueisha, es obra de *Riku Sanjo* y *Koji Inada*.



En España esta serie se dio a conocer cuando, no muy entrados los años 90, la versión animada de **Dai no Daiboken** (la segunda serie animada basada en la saga **Dragon Quest** -si bien la primera serie, titulada **Dragon Quest** a secas, constaba a su vez de dos temporadas-) se estrenó en las televisiones autonómicas con el nombre de **Las aventuras de Fly** (o sencillamente **Fly**, dependiendo del canal), en sustitución de **Bola de Dragón Z** -a la espera de nuevos episodios-.

Es evidente que la versión española de la serie era herencia de la versión francesa, pues así lo demostraban el nombre que el protagonista (*Dai*, en la versión original) recibió en la versión española (*Fly*) o el tema musical que acompañaba a la serie (que, al menos en la versión española, ni siquiera se tradujo del francés). Aclaremos también que en Latinoamérica la serie se emitió también con el nombre **Las aventuras de Fly**, si bien el doblaje con que lo hizo allí estaba producido en México (a excepción de la versión de Brasil, evidentemente) y respetaba las sintonías originales, que fueron traducidas al español. También se conoce esta producción en Italia, donde, a pesar de haberse emitido inicialmente como **Dragon Quest**, más recientemente lo ha hecho con el título **I Cavalieri del Drago** -amén de que el manga se publica allí como **Dai: la grande avventura**-. En España, la publicación del manga corrió a cargo de Planeta DeAgostini, paralelamente a la emisión de la serie televisiva.

Esta serie de cuarenta y seis episodios, producida por Toei Animation, adapta en parte la historia narrada en el manga: en una isla (*Dermlim*), habitada exclusivamente por extraños pero pacíficos monstruos, vive el joven *Fly*, en compañía de *Blas*, uno de esos pacíficos monstruos, quien, desde que era pequeño, había adoptado a *Fly* y había tratado de iniciarlo en la práctica de la magia, algo para lo que *Fly* demuestra no ser demasiado habilidoso.

Fly, siempre acompañado por su fiel *Gome* (un dorado monstruito volador con la forma de una gota de lluvia), pronto entra en contacto con la familia real de *Papunika*, durante una visita de sus miembros a la isla. Así conoce *Fly* a la princesa *Leona*, alguien con quien entablará una gran amistad, a pesar del carácter despreocupado y en ocasiones infantil de la princesa, quien, por otro lado, tiene un gran dominio en la utilización de conjuros mágicos.

A estas alturas, *Fly* ya tendrá conocimiento de la existencia de un grupo de farsantes que un buen día se presentaron en la isla como si fueran cuatro antiguos Valientes (título al que desea aspirar nuestro personaje) y la llenaron de monstruos malignos. Estos cuatro mamarrachos se volverán a cruzar con *Fly* en alguna otra ocasión...

Pero al poco, y por encargo de la princesa *Leona*, llegan a *Dermlim* otros dos personajes, fundamentales en la vida de *Fly*. Son el *Maestro Iván* (*Aban*, en la versión original) y su discípulo, el atontado y vago *Pop*. *Iván* acogerá también a *Fly* como aprendiz en el arte de la magia y de la lucha. Y es que la princesa *Leona*, aterrada por la resurrección del *Hadler* (*Hieder*, en la versión original), también llamado "el Rey Diablo", ve en *Fly* a un sucesor en potencia del maestro *Iván*, quien ya derrotó a *Hadler* en el pasado.



Sin embargo, no mucho tiempo después de su llegada a la isla, *Iván* fallece en combate, algo que afectará tremendamente a sus dos discípulos, los cuales emprenderán un largo viaje hacia *Papunika*. Allí esperan desmoronar a todo el Ejército Diablo, responsable de la muerte de su maestro. Durante el viaje conocen a *Sam* (*Mam*, en japonés), una chica muy despierta y hábil, hija de antiguos compañeros de *Iván*, que decidirá unirse a la causa de *Fly* y *Pop* para luchar contra el Ejército Diablo, dentro del cual destacan enemigos como *Crocodile* -quien más tarde acabará luchando del lado de *Fly*-, *Henki* (en japonés, *Hyunkel*) o el mismísimo padre de *Fly*, llamado *Barán*.

Y es que *Fly*, a pesar de no saberlo inicialmente, es un Caballero del Dragón, dotado de un poder especial, que se manifiesta durante la lucha en forma de una Señal del Dragón en la frente. Sin embargo, *Fly* y su padre (quien insiste en llamarlo *Dino*) no luchan en el mismo bando...

Aquí concluye la serie de animación, si bien la historia en el manga avanza bastante más. De hecho, el final del anime difiere ligeramente de la correspondiente parte del manga. Pero, por tanto, que nadie piense que la serie no se ha emitido entera en nuestro país. Sencillamente, no existen más episodios (si bien es cierto que sí se han producido varios OVAs posteriores a la serie, que están inéditos en nuestro país).

Mazochungo

KILL BILL







Y *Tarantino* volvió. Y lo hizo de la mejor manera posible, con la dirección de **Kill Bill**. Después de largo tiempo sin dar noticias de vida, vuelve a la gran pantalla con una producción de ninjas, yakuzas y muchas katanas. Su nueva película llega por fin a España después de pasar un largo trecho para su estreno en nuestras tierras. *Uma Thurman* (**Batman y Robin**), *Luci Lui* (**Los Ángeles de Charlie**) *David Carradine* (protagonista en los años 70 de la mítica serie televisiva **Kung Fu**), *Daryl Hannah* (**Blade Runner**) y el veterano actor japonés *Sonny Chiba* entre otros componen el reparto de la última "locura" de *Tarantito*, *Quentin* para los amigos.

Sangre, sudor y katanas

Primer plano de una novia ensangrentada en el suelo y un disparo... los créditos empiezan a pasar por pantalla y cuando terminan aparece la misma chica "viva" en un hospital. Tras cuatro años en coma, por fin está despierta, y como es lógico en estos casos, busca venganza. Cinco personas son las que tienen que morir, entre ellas el propio *Bill*. Su búsqueda no es en vano y acaba en el mismísimo Japón, donde recibe del mismísimo "Dios" de las katanas en persona una especial para ella. Lo que viene a continuación no os lo cuento que sería destriparos (nunca mejor dicho) el resto de la película.

Cosa curiosa es que, a través de una serie de flashbacks, el director nos relata varias cosas, entre ellas, por ejemplo, cómo fueron los últimos segundos de vida de nuestra prota antes de quedar en coma o todo lo ocurrido durante el tiempo que permaneció en el hospital ingresada.

Colega, ¿dónde están mis vísceras?

Todos los rumores que habíais oído por ahí de que la película estaba llena de sangre, vísceras, cerebros, cuerpos mutilados y anime siento decíroslo pero eran verdad xD. *Tarantino*, cómo no, se ha vuelto a superar. Ninguna de sus películas se ha visto (que yo sepa) resignada a caer en lo más bajo y con ésta no pasará tampoco. **Kill Bill** es una mezcla de anime (sí, sí en serio; en la película de repente dejan de ser actores de carne y hueso para pasar a ser celulosa al más puro estilo anime... me arriesgaría a decir que los dibujos son muy del estilo de la película de **Akira**), **Matrix Reloaded** (hay algunas escenas que... sobre todo ésa en la que un montón de yakuzas vestidos de negro intentan matarla... no sé yo...), **Braindead** (*Tu madre se ha comido a mi perro*, una peli así como gore pero con muchos puntos graciosos) y sobre todo **Tarantino**, que viene a decir más o menos: muchos tiros que conllevan grandes agujeros en la cabeza, tendones rotos, vísceras saltando por todas partes y brazos y piernas repartidos por toda la escena (algo muy gracioso cuando todos se lamentan de sus miembros perdidos gimiendo como zombies). Sí, ésa es la definición exacta de la película.

Homenajes, BSO y otras cosas

Él es así. Sería exagerar mucho pero nos acercaríamos lo suficiente a la realidad diciendo que cada minuto de **Kill Bill** es un homenaje a algo. Algunos de ellos totalmente descarados (como el de **Star Trek**, que hasta él mismo lo dice). Se sabía ya antes del estreno que la película era una recopilación o influencias al autor por parte de la cultura nipona y de la que no es tan nipona. Hubiera sido un punto decir cada uno de los homenajes pero mi espacio es limitado y me quedaré con el de "**The House of the Dead**" XD.

La BSO es... ¿cómo explicarlo? ¿Perfecta? No, no creo que llegue a tanto pero se acerca demasiado. Cabe esperar que una película de ninjas y yakuzas sea puramente instrumental. Muy cerca nos quedamos de tal pero ésta incluye algunas canciones con voz (muy bonitas, por cierto, sobre todo la primera "**Bang bang**"). Una banda sonora con algunas canciones muy parecidas a las de **Pulp Fiction** adaptadas al film que nos atañe cierran la parte musical de la película.

Id a verla. No os defraudará en absoluto y si os gusta *Tarantino* más razones para acercarse a verla. Encontraréis una película sobre yakuzas, armas, combates, sangre, exageraciones y homenajes. ¿Quién dijo oír la musiquita de **Misión Imposible** en uno de los combates? Demasiado frikismo hay aquí.

Rick Eternity

.HACK INFECTION

Entrevista exclusiva a los "hacedores" del videojuego que pretende revolucionar el mercado

A estas alturas, quizá todos conozcáis ya el mundialmente famoso "Project Hack" (sobre todo porque hablamos de él hace muy poquito en Minami), un ambicioso proyecto comercial de Bandai que en formato videojuego, manga, anime y OVA nos narra las aventuras que tienen lugar en el entorno virtual conocido como "The World"; pero por si acaso no es así, vamos a hacer un pequeño repaso.



Por el principio

La historia de esta multitudinaria trama repartida en distintas sagas empieza con la aparición del virus Pluto Kiss en diciembre de 2005. Un virus que, saltándose todas las medidas de seguridad conocidas, provoca un bloqueo absoluto de la red de internet causando daños irreparables en los sistemas informáticos de todo el planeta.

El libre acceso a internet queda entonces totalmente restringido hasta la aparición de ALTIMIT, un sistema operativo resistente a los defectos del dañino virus. Y con el sistema operativo aparece también The World, el primer juego de rol interactivo multijugador compatible con ALTIMIT, y el único en dos años de total privación.

The World se configura como un entorno virtual real en el que los jugadores llevan a cabo las acciones e interactúan entre ellos, guardando la privacidad, pero haciendo alusiones a la realidad, con lo que el contacto con el mundo real no se pierde en ningún momento.

¿Divide y vencerás?

Con la filosofía de los *crossovers* de los cómics americanos aprendida, y con las experiencias previas de otros experimentos parecidos (como por ejemplo Blood: The last vampire), Bandai se lanza a la aventura de repartir su historia entre videojuegos, mangas, y series de animación. ¿Resultado? Una megahistoria que te obliga a repartirte por varios mundillos. Porque vale, las sagas serán autoconclusivas pero, si una te gusta, ¿cómo no adquirir las otras para estar seguro de que tienes toda la historia?

Una jugada comercial cuando menos ambiciosa, y desde luego muy cuidada y planificada.

En España

Gracias sean dadas a los dioses a los que cada cual adore, España cada vez tiene más mercado y es tenida más en cuenta en mundillos subculturales considerados marginales, y así son ya dos las partes del Universo Hack que nos han llegado (legalmente y en nuestro idioma, claro).

Una es el manga de dos tomos que Norma Editorial publicó hace muy pocos meses. Y la otra el videojuego que acaba de hacer acto de presencia en España.

Y claro, como esta revista trata de lo que trata, vamos a centrarnos en el videojuego.

.Hack Infection

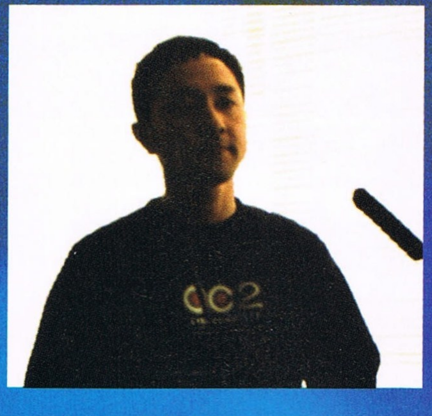
Nos ubicamos en el 2010 de nuestra era, fechas en las que un nuevo juego ha arrasado en el mercado de las videoconsolas, "The World". Sin embargo, una serie de anomalías comienzan a extenderse por la red, resultando de ellas catástrofes a pequeña escala.

Nuestro protagonista, *Kite*, disfruta de una sesión de juego con su compañero de andanzas, *Orca*, cuando este último queda encerrado por un siniestro virus en el juego, lo que hace que en el mundo real el chico quede en coma. El joven *Kite* deberá encontrar la manera de rescatar a su amigo y acabar con la amenaza que se extiende cada vez más por la red.

Como decíamos, la expansión del proyecto es algo muy cuidado, por lo que para la presentación del videojuego, realmente remarcable, vinieron muchos de los desarrolladores del mismo.

Obviamente, no íbamos a dejar pasar una oportunidad así, por lo que raudos y veloces nos pusimos en contacto con ellos para pedir una entrevista exclusiva (que obviamente nos concedieron, por algo somos el número uno ^_^). Hela aquí.





Entrevistando
Nuestros anfitriones, los señores Hiroshi Matsuyama y Daisuke Uchiyama, son dos japoneses bastante simpáticos (para qué engañarnos, eran la leche), presidente de Cyber Conect 2 y sub líder de Bandai respectivamente. Vamos con lo que dijeron:

Bueno, en primer lugar nos gustaría que nos dijeran brevemente cómo ven ustedes el universo de .hack
Bueno, el escenario se ubica en el 2010, que no es un futuro muy lejano. El "acontecimiento" ocurre en un MMORPG (ahora explicamos qué es eso) llamado "The World", donde comienzan a suceder una serie de problemas. Todos esos acontecimientos se describen en cuatro juegos. No obstante, seis meses antes del primer juego, algo sucede, algo que se puede ver en la historia de animación, que consta de 26 capítulos. Después de los cuatro volúmenes, el mundo del 2014, es cuando viene el manga.

¿Por qué MMORPG y no directamente un juego on-line?
Con un juego de estas características, el usuario no tiene porqué pagar una cuota mensual de abono a internet. Sencillamente, paga por lo que juega, lo que abre muchas puertas al mercado (con una sonrisa, Matsuyama levanta la videoconsola y muestra que ningún cable sale hacía la línea telefónica).

Nos gustaría saber hasta qué punto se puede interactuar con los PnJ (personajes no jugadores).
Como desarrolladores de los juegos, hemos puesto mucho hincapié en la interacción de ese tipo. Revelando un poco de secreto, los acompañantes del juego se basan en un potente sistema de IA (inteligencia artificial) donde hemos invertido muchísimo tiempo, de forma que cada vez se parece más al comportamiento humano

¿Qué expectativas de éxito tienen para el juego en este país?
No es expectativa, sino confianza en el hecho de que esta serie se va a convertir en una especie de ejemplo de juego japonés, manga japonés, anime japonés... hasta el punto de que, cuando lleguen otros juegos, la gente pueda exclamar: "iah sí, como **.hack!**". Este es el nivel que esperamos.

Primero el manga, ahora el juego... ¿porqué no esperar un poco y realizar un macro lanzamiento conjunto?
Es la misma estrategia que hemos seguido en Japón. El manga es la parte más avanzada de la historia. En Japón, lo primero, también fue lo último, y esta es nuestra experiencia. Sabemos lo más cómodo para el receptor, así que hemos hecho lo mismo en España.

¿Podría este título ser como un caballo de Troya, un avance a futuros títulos como Naruto Narutimate hero?
(Nada más escuchar la palabra Naruto, sin necesidad de traductor, los anfitriones sueltan unas risas abiertas).
Precisamente, precisamente (aún entre risas). Es justamente eso, exactamente, por supuesto, es la primera piedra de toque. Aquí empieza todo.

Muy bien. ¿Habrá sagas para otras plataformas del juego de .hack, o será un placer reservado a usuarios de PS2?
De momento no. Sólo nosotros podemos hacer **.hack**, así que el esfuerzo lo queremos reservar en continuar avanzando por esta senda, en vez de repetir el mismo camino por una senda diferente, así que el juego sólo estará disponible para PS2

Bueno, para terminar, ¿qué tal su experiencia en España; el jamón, el vino..?
(Risas) Acabamos de aterrizar, pero esperamos poder disfrutar de todo esto en breve.

Y aquí terminó la entrevista. Lo cierto es que andábamos un poco mal de tiempo, porque los pobres hombres llevaban toda la mañana dale que te pego.

Así que lo dicho. El juego estará disponible a partir de marzo. El sistema es un MMORPG, o lo que es lo mismo, un juego basado en interacción de personajes, pero sin necesidad de conectarse a la red. Y no seguimos porque hablar del juego y sus características es otra historia que será contada en otro momento.

NeoRub
Rafa del Río





Wicked City

La Ciudad Maldita

Sin duda, estamos asistiendo a una oleada de anime en DVD. Por fin, y de una vez por todas, parece que el formato digital empieza a difundirse ampliamente entre los aficionados a la animación japonesa de nuestro país. Ahora nos llega Wicked City, una interesante producción dirigida por el consagrado *Yoshiaki Kawajiri*.

Muchos la recordaréis

Wicked City (*Yoju Toshi*) es una OVA que aterrizó por vez primera en nuestro país a mediados de los años noventa, y fue Manga Films la compañía encargada de ponerla a la venta en VHS. Por eso, a muchos de vosotros les sonará haberla visto alguna vez.

También fue proyectada en el pasado festival de Sitges a cuento de... Bueno, a cuento de que sería puesta a la venta en DVD, digo yo... La película data del año 1987 y aunque resulta medianamente interesante, poco tiene que aportar hoy en día. Eso sí, ha sido emitida por algún canal de pago.

Realizada con un presupuesto relativamente alto, **Wicked City** es infinitamente superior a su secuela, **Demon City Shinjuku**, con la que se suele confundir frecuentemente.

La novela original de *Hideyuki Kikuchi*, en la que se inspira esta película, **Darkside Blues**, explota con inteligencia las fantasías de los aburridos hombres de negocios. A través de bares, despachos y aeropuertos, el lector recorre la tediosa vida de una empresa, viendo cómo estos lugares tan familiares se llenan de un sexo y una violencia normalmente ajenos a ella y en los que tiene lugar todo tipo de sucesos relacionados con la otra dimensión. **WC** fue la primera película que mostraba el característico estilo del *Kawajiri* de **Ninja Scroll**; las luces rojas y azules, que son su sello de fábrica, se entremezclan aquí con artísticos efectos de niebla y sombras caprichosas. La primera escena lo dice todo: bajo las ruedas de un avión de pasajeros que se desplaza por la pista del aeropuerto se desarrolla una lucha a muerte con veloces puñetazos que alcanza niveles "virtuosísticos" gracias a una animación lenta a base de pocos *cels*, como las inestables imágenes filmadas con cámara al hombro al estilo de *Sam Raimi*, y también mediante un rapidísimo montaje que disimula los cambios de toma, al estilo de *Tsui Hark*, uno de los maestro de las películas de acción de Hong Kong. Precisamente *Tsui* produciría seis años después una versión de imagen real de **WC**, protagonizada por *Leon Lai* en el papel de *Taki* y *Michele Reis* en el de *Makie*.

Una nueva era

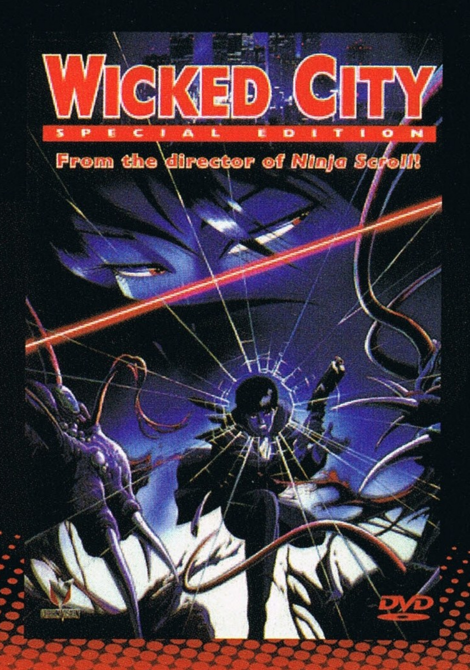
Su trama no es mala... del todo; las relaciones entre nuestro mundo y la dimensión paralela en la que vive otro tipo de seres han llegado a un punto muerto en el que los agentes de la "Guardia Negra" de cada bando (los encargados de mantener el orden) desarrollan un juego de espionaje mutuo mientras, al mismo tiempo, los representantes de ambos mundos se preparan para firmar un tratado de paz definitivo.

Renzaburo Taki es un espía humano que se ve obligado a trabajar con la sexy y mortal *Makie*. Encargados de custodiar al lascivo embajador *Giuseppe Maiyart*, los protagonistas comienzan a sentirse atraídos el uno por el otro, aunque las relaciones entre un humano y una "*denizen*" son de lo más desaconsejable. En el clímax final de la batalla entre el bien y el mal (no todos los seres desean ese tratado de paz) descubren que la relación entre los protagonistas es indispensable para el futuro de sus mundos y que el amor que ha nacido entre ellos no es una casualidad.

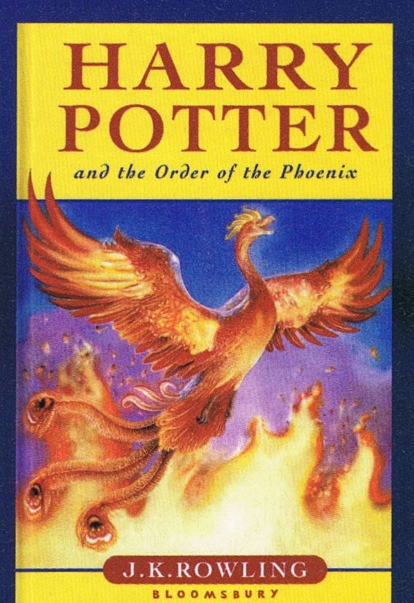
En medio de un omnipresente estado de tensión plagado de oscuros matices, *Kawajiri* demuestra un excepcional sentido gótico de los estrechos lazos que unen el sexo y la muerte. La naturaleza depredadora de la mayoría de las relaciones sexuales, (patente en el primer encuentro de *Taki* con una mujer araña cuya vagina está plagada de dientes) contrasta, al estilo de las películas de terror de la *Hammer*, con la pureza de su relación con *Maki*, cuya personalidad se ve afectada, aunque no alterada, por los horrores sexuales a los que se ve sometida. Para *Makie*, la transformación y la trascendencia llegan cuando el poder mortal de sus habilidades de combate alcanza su máximo nivel con la maternidad: la Muerte y la Madonna convertidos en uno solo.

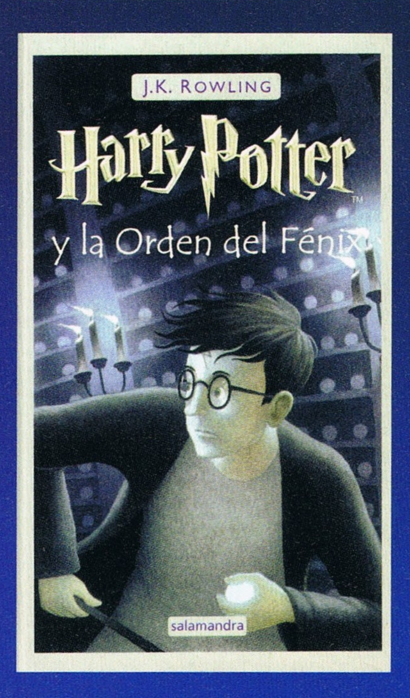
En fin, obligada para los fans de *Kawajiri*, y curiosa para los que aún no estén hartos de conflictos entre dimensiones paralelas...

Vicente Ramírez



HARRY POTTER
Y la orden del Fénix





¿Tienes una buena adaptación en las manos?

Por fin, tras varios meses de espera, los que no dominan el inglés o no son tan fanáticos como para haberse pillado el libro en versión original pueden disfrutar de la edición española del quinto libro de la conocida saga de Harry Potter. Sin embargo, ¿dicha edición es buena? ¿Estás sin saberlo disfrutando menos de lo que deberías o podrías hacerlo? Eso es lo que intentaremos dilucidar en este artículo.

Y la mejor manera de empezar la comparación es hacerlo por lo más básico y evidente: La edición en sí.

Vamos con los datos "técnicos": La edición original inglesa tiene 766 páginas, por 893 que tiene la española, pese a que nuestra edición nacional es como un centímetro más alta. De anchura están a la par, y sin embargo, la edición española es mucho más fina, pese a que como ya hemos dicho tiene unas 130 páginas más, algo sin duda debido al papel (lo cual también hace que la edición española pese más). Además, la edición inglesa indica en la parte superior de las páginas el título del libro en la impar (la que siempre tiene un número impar) y el título del capítulo correspondiente en la par, algo que viene muy bien luego a la hora de buscar cosas concretas, para encontrar fácilmente el capítulo. Ninguna de las dos ediciones tiene índice, algo que sí tienen las que luego saca el Círculo de Lectores.

Pero todo esto, obviamente, no son más que chuminadas, vamos con lo que importa, la traducción. En general la traductora deja claro que prefiere adaptar a tratar de ser literal, quizá pensando que como el libro es infantil hay que facilitar en todo lo posible la lectura a los más jóvenes. Esto en realidad no es grave teniendo en cuenta que al fin y al cabo se dice lo mismo.

Aquí podríamos hablar largo y tendido de algunas de las adaptaciones, como por ejemplo los títulos de los capítulos, los distintos nuevos hechizos, o la canción que le cantan a *Ron*. Pero como entraría más la opinión que otra cosa, lo dejaremos para cuando haya más espacio, de momento nos centramos en las cosas concretas.

Lo que sí es grave es cuando en esa adaptación se dejan de lado cosas muy importantes. Por ejemplo, en todos los libros *Hagrid* habla "mal", posiblemente reflejando una cultura pobre o una manera de hablar muy llana y vulgar. No sé tanto inglés como para afirmar cosas concretas, pero creo que seguramente eso se podría adaptar aquí haciéndole hablar de esa forma llana y vulgar, tipo: "*Eh, Harry, al fin has venío, taba una miaja preocupao por ti*". Y esto que pasa con *Hagrid* creo que pasa con más gente, como por ejemplo *Mundungus Fletcher*, quien se nota por la transcripción de sus frases que no habla como los demás. De nuevo no domino suficientemente bien la lengua de *Shakespeare* para concluir nada, pero puedo aventurar que quizá sea algún tipo de acento, como si aquí hablara con el acento de alguna de nuestras muchas y variadas regiones.

Sin embargo, si hasta ahora todo esto son meras hipótesis debido a mi pobre dominio del inglés, lo que sí está claro es que hay un error garrafal hacia el final del libro. Si aún no te lo has leído, espérate para que no te destripe nada, pero si el libro ya no tiene secretos para ti, adelante.

Cuando nuestro protagonistas están enfrentándose a los mortífagos en el Ministerio de Magia, al final sólo quedan *Neville* y *Harry*. Y aunque *Neville* intenta ayudarle, sus hechizos por alguna extraña razón no surten ningún efecto. Extraña razón que no lo es tal si lees la edición original, pues ahí se ve que *Neville*, a raíz del golpe de *Dolohov* en la cara, ya no puede pronunciar bien, ni las frases normales, ni por supuesto los hechizos. De ahí que ninguno funcione. Sin embargo, por alguna razón que no alcanzo a comprender, ese detalle, que en la versión original es tan evidente que hasta yo me doy cuenta, no ha sido traducido. Nada de que *Neville* le hable a *Harry* en plan "*Hagui, eftoy contigo, pomedof intentag efcapag*" o grite "*DEF-MAIUF*" o similares para que se vea que no puede pronunciar bien. Un error tremendo, garrafal, diría yo. No sé en qué carajo estaban pensando en la versión española, pero vamos, suspensos.

Visto lo visto, ¿es la española una buena traducción? Pues ahí ya entra el criterio de cada cual. Tenéis los datos básicos, juzgad vosotros mismos.

Y como el espacio no da para más, aquí lo dejamos por esta vez, aunque por supuesto, si la cosa os interesa, volveremos en breve a atacar y a analizar mucho más en profundidad la versión española de este tan esperado quinto libro de **Harry Potter**...

Lázaro Muñoz

Cosplay barato

FRIKIS SIN DINERO

El cosplay es una de las actividades saloneras más divertidas y a la vez más caras. Para que un disfraz resulte llamativo debe estar muy elaborado y eso supone un gran gasto. Pero el friki pobre que tan sólo desea disfrazarse (quizá para no pagar entrada) no debería gastar demasiado dinero, así que si vuestra madre no es *Ágata Ruiz de la Prada*, podéis seguir estos consejos para lograr un disfraz resultón:

Ante todo debe primar la imaginación. Hay que buscar un disfraz que resulte barato y a la vez ingenioso utilizando materiales de vuestra casa o bien, si vivís en una ciudad con tradición carnavalera como Cádiz o Tenerife, aprovechad estos disfraces para los salones. Además en estas fechas las tiendas de bajo coste suelen saturarse de material para buenos disfraces, sólo hay que prestar atención y buscar un poco. Lo más importante es saber aprovechar los materiales que te encuentres, incluyendo la ropa vieja de tus padres, y tener claro en todo momento el disfraz. Otra cosa importante es el momento de las rebajas donde te puedes encontrar telas y ropa muy barata para hacerte los disfraces. Y si dos personas vais a disfrazaros de los mismo o vais a utilizar telas parecidas, comprad entre los dos y así os saldrá muchísimo más rentable.

Los cosplays baratos podrían dividirse en tres:

Coplay barato por poca ropa: Son estos disfraces que resultan baratos por la poca cantidad de ropa que se lleva. Hace falta tener poca vergüenza y no ser muy friolero. Son los disfraces tipo *Lamu/Lum*, con el bikini de tigre, un tinte para el pelo verde (por ejemplo, y sin decir marca, hay un tinte-gomina que se va en un solo lavado) y unos cuernecillos que o bien puedes fabricar tú mismo, o bien se compran en una tienda de disfraces de estos típicos de demonio. Otro disfraz de este tipo es el de *Mink*, de **Dragon Half**, aunque para este debemos trabajar un poco la cola, los cuernos y las alas con un poco de cartón, goma espuma y tela, resultando una cosa llamativa y no excesivamente cara. Además las alas junto con un bañador y unas medias o unas mayas completas nos pueden servir para un precioso disfraz de *Morrigan*. Otro posible es el de *Naga*, de **Slayers**, siempre y cuando tengas los complementos necesarios en tu casa, o el de *Cammy*, con un bañador, una boina roja y unas medias.

Cosplay barato por ropa de casa: Son estos disfraces que resultan de ponerse ropa normal y corriente de casa. El inconveniente es que a veces no parece que se vaya disfrazado y si hay entrada gratis para los disfrazados en el salón puede que no te dejen entrar. Para esto puedes ponerte algo característico de este personaje o bien como he visto en algunos salones, recurrir al carné del personaje con un dibujo suyo. Dentro de esta categoría nos encontramos con el disfraz de *Naru* de **Love Hina**, con una falda roja, un jersey amarillo y uno poco de gomina para el pelo; el de *Spike* de **Cowboy Bebop** con un traje de chaqueta azul y una camisa amarilla (siempre que tengas un traje de chaqueta, no vayas a comprarte uno sólo para el disfraz...); el de *Masaru* con una camiseta blanca, unos vaqueros azules y dos aros en los brazos; el de *Gals* con todos los complementos y bisutería que tengas en tu casa; el de *Lupin* con una chaqueta verde y una camisa negra; los disfraces típicos de protagonista pardillo como *Keitaro* de **Love Hina**, *Shinji* de **Evangelion** o *Ataru* de **Lamu**, con tan sólo un pantalón y una camisa y a veces unas gafas; o el de *Luffy*, de **One Piece**, con unos vaqueros remangados, una camisa roja y un sombrero de paja.

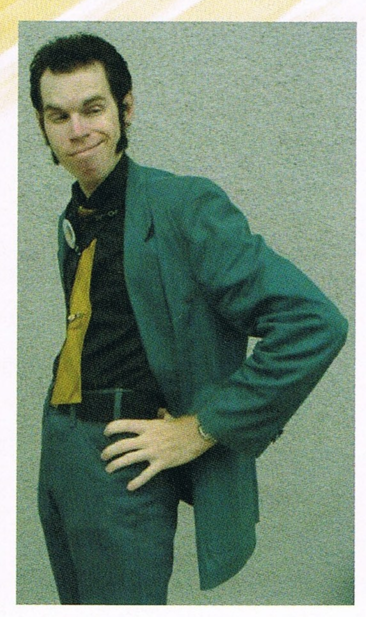
Cosplay barato rozando lo cutre: Estos disfraces son los más divertidos de realizar utilizando toda clase de material para elaborarlo como, por ejemplo, algodón para disfrazarte de *Nevado/ Shiro*, el perro de **Shin chan**; cartones o platos de plástico para hacerte un buen mecha desde *Mazinger Z* hasta un *Eva*, etc. Lo importante no es el resultado sino las ganas de pasárselo bien. También es aprovechable todo tipo de materiales que puedas pedirle a tus padres de sus trabajos, como batas de médico para **Say Hello to Black Jack**; madera para hacerte la espada de *Gatsu*; metal para armaduras... Todo lo que podáis obtener es útil, incluso clips y cartón para haceros la cadena de *Ivy* del **Soul Calibur** o bolas de navidad para los adornos de *Reena* de **Slayers** las sabers de **Saber Marionette**.

Con un poco de ingenio y mucha imaginación podéis elaboraros un buen disfraz que incluso puede que llegue a ganar algún premio de cosplay. Eso sí, os hará falta esfuerzo y paciencia para lograr un resultado satisfactorio. Ánimo, que ya falta menos para un salón donde demostrar nuestras habilidades.

Eva R. Evrard









Bienvenidos todos a la inauguración de esta nueva sección dedicada al anime en DVD de importación. Desde aquí, periódicamente reseñaremos la edición de alguno de aquellos títulos tan deseados por muchos y cuya única vía de obtención hasta el momento es la importación. Espero, como encargado y experto en el tema, satisfacer y orientar con exactitud a todos los que empecéis a hacer uso del asesoramiento objetivo que, desde este momento, intentará ofrecer esta página mensual.

SAINT SEIYA

La serie clásica completa en Japón

A estas alturas, nadie cuestionará el hueco que ocupa **Saint Seiya** en el corazón de un buen número de aficionados al manganime. Muchos son los rumores de una versión española en DVD del clásico anime, pero ya corre el año 2004 y aún nada de nada... ¿Llegará? Eso es algo que a día de hoy nadie sabe con certeza, así que si te has cansado de esperar y te planteas comprar la versión oficial de la serie que existe en otro país, entérate bien de lo que compras.

Japón vive el Cosmos

El pasado día 21 de diciembre se puso a la venta en Japón la llamada Phoenix Box. Esta es la última de las cinco "cajas" que completan la serie clásica de **Saint Seiya** en DVD. Cinco Boxes en total recogen los 114 episodios remasterizados de la serie, repartidos en 19 DVDs.

Este ciclo recopilatorio de la serie empezó el 21 de diciembre de 2002, fecha en la que salió al mercado nipón la primera de las cajas, la Pegasus Box, transcurriendo exactamente un año entre la aparición de la primera y la última.

Empecemos por los aspectos positivos: al comprar tu ejemplar de cualquiera de los cinco cofres, y si aún no se han agotado existencias en la tienda a la que acudas, te llevas una figura del personaje en portada con una versión de su armadura de bronce en oro, creada por Bandai.

La presentación de cada una de las cajas es refinada y elegante, las ilustraciones y los números romanos utilizados para la numeración constituyen un recurso artístico francamente acertado. El material es cartón duro, por supuesto no inmune a desconchones y deterioro, pero a priori muy resistente. En su interior, encontramos dos estuches de DVD. Sus ilustraciones no son en absoluto tan atractivas como las de la caja, pero tampoco se puede decir que sean malas. También en los estuches la calidad del papel desmerece un poco y el plástico no es de los más resistentes.

Además encontramos una pequeño libreto de 24 páginas que contiene una guía de episodios, diseños de personajes, entrevistas a creadores y productores de la serie, curiosidades sobre los muñecos que existen e ilustraciones creadas por *Shingo Araki* y *Michi Himeno*, eso sí, todo en un perfecto japonés...

Los discos tienen impresos el título en japonés de los episodios que contienen y el logotipo de la serie, todo sobre un fondo negro algo soso, eso sí.

Vamos con los inconvenientes... ¿Sabes japonés? Supongo que como la mayoría de nosotros, no. Pues siento deciros que muy raramente se incluye en una edición japonesa en DVD subtítulos de otros idiomas y menos aún diferentes pistas de audio... y este caso no es una excepción. Esta edición está íntegramente en japonés, sin ningún tipo de subtítulos o idiomas extra. Así que o te acuerdas bien de la historia o de poco te enterarás.

Hablando de extras... carece de ellos. Los discos incluyen un simple menú que da acceso a los distintos episodios y nada más. Eso sí, los episodios corresponden a la más fiel versión que se pudo ver originalmente en Japón, sin rastro de censura, y se incluyen las cortinillas que ponían para los cortes publicitarios que nunca vimos en España.

Datos Técnicos específicos

Queda deciros que los DVD japoneses, al igual que los españoles, son zona 2, pero en NTSC; recordad que si vuestra televisión no es compatible veréis la serie en blanco y negro.

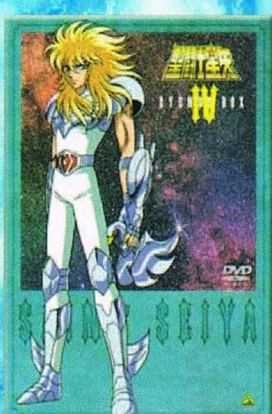
Sin más, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez



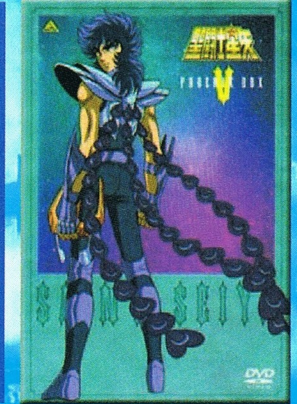






SAINT SEIYA
(los 114 episodios de la serie clásica)

Origen: Japón
Zona: 2
Color: NTSC
Audio disponible: Versión original japonesa (mono digital)
Subtítulos: Ninguno
Precio por box: Muy caro. Unos 24.800 yenes (220 €)
Una vía fiable para conseguirlas: www.cdjapan.co.jp



desde la torreta de mazinger Z

LECCIONES ESPIRITUALES PARA

JÓVENES REDACTORES

"- ...ya que no podría comparar Porco Rosso con KOR.
- Hombre, por supuesto. Más te vale no comparar :P
- Por supuesto, Porco Rosso es una obra de arte en sí misma, KOR sólo es un mito inalcanzable XD"

El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

Hace unos meses hablaba de cómo se inicia uno en el mundillo de las revistas especializadas. No requiere ningún poder especial sino únicamente constancia y un poco de suerte para que un editor de revista se fije en ti, tras darle el coñazo vía correo electrónico o mensajes en foro. Es ahí, en los foros, donde se forma la cantera hoy en día de los futuros redactores de revistas de manganime.

Cualquiera se puede lanzar a escribir en un foro o una lista de correo sobre tal o cual tema. La tentación de opinar sobre tal o cual serie, de hacer listas de mejores o peores personajes o de inundar a los demás con tus conocimientos es a veces irresistible. No obstante, no es lo mismo criticar que ser un crítico, como diría el cantante. No es lo mismo una crítica que una reseña. No es lo mismo dar tu opinión que hacer un artículo de opinión. No es lo mismo.

Para empezar se exige que un redactor de una revista de manganime tenga unos conocimientos razonablemente amplios sobre el asunto. Idealmente, un crítico debería tener siempre más formación técnica que el artista. En efecto, a un artista sólo se le exige que su obra llegue al público, con un dominio de su técnica más o menos depurado. Al crítico se le debe exigir que domine, al menos en teoría, cualquier técnica para luego poder opinar sobre el conjunto de la obra artística. Bajando a tierra, podríamos decir que un dibujante únicamente está obligado a gustar a los lectores, pero el crítico de su obra debe conocer las técnicas de dibujo, las influencias, el mundillo editorial, los modos narrativos y, aunque sea por encima y por amor de *Tezuka*, algo de la historia del manganime en España (con perdón). No puedes llegar y decir: "mu majos los dibujos estos y mu divertidos".

No se puede decir eso porque no eres un lector, sino alguien que forma opinión. Debes basar siempre tus comentarios en hechos lo más objetivos posibles. Ya sabemos que la objetividad pura es imposible, pero se trata de arropar los comentarios con algún argumento más de peso que "me gusta" o "no me gusta". Hay que currarse un poco los artículos, amiguetes. El copiar la reseña que la editorial o la productora manda a las revistas ahorra mucho trabajo, pero es de una cara dura que espanta (y que muchas revistas han hecho durante mucho tiempo en este país). Una reseña únicamente aporta los datos que los responsables de la obra nos proporcionan, sin dar opinión por parte del redactor. Una crítica, por el contrario, intenta no regodearse destripando la trama ni enumerando los personajes, sino que aporta la opinión y los comentarios del redactor. Intenta inspirar a los lectores en definitiva. Para ello se usarán datos técnicos, experiencia propia, un poco de archivo pero sobre todo mucho sentido común.



La diferencia entre una discusión entre otakus y un artículo en una revista de manganime es que en el segundo caso no se puede responder inmediatamente. Al colega que te dice que tu serie preferida es una mierda y se queda tan pancho le puedes discutir, argumentar o partirle la cara directamente. El redactor puede soltar la mayor animalada del mundo y quedarse tan pancho. Ya hemos visto que la objetividad pura es imposible, pero al menos hay que tratar de sustentar nuestras opiniones en datos lo más objetivos posibles: complejidad del guión, recursos técnicos empleados, calidad de la presentación, antecedentes, etc. Lo que sea para no dejar sensación de estafa en el que nos lee.

La conclusión: los lectores no son imbéciles, no los tratéis como tales. Escribir en una revista no es lo mismo que hacerlo en un foro o en un fanzine. La gente se gasta el dinero, que podría emplear en otras muchas cosas, para leer las paridas mentales que escribimos. Lo mínimo que un humilde gacetillero puede intentar es no aburrirles ni tomarles el pelo.

Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

¿Y A ESTO SE LE PUEDE LLAMAR DOBLAJE?

A España llegan muchas series de manganime, que gustan más o menos al público. Pero en todas ellas hay un elemento que siempre hace acto de aparición: el magnífico doblaje español. ¿Qué sentido tiene llamar a *Aoshi Shinomori*, *Aoshi Shigamori*? Que nos lo expliquen que no lo entendemos.

¿A qué viene cambiar el nombre de una persona? Y no es una, son varias:

Empecemos con **Saint Seiya**: Resulta que ahora *Shun* ha cambiado su nombre por el de *John*, y *Hyoga* se hace llamar *Yoha* (no sé ni cómo se escribe). Esto ocurre en el OVA ¿Por qué en Latinoamérica *Apolo* se llama *Abel*? ¿Desde cuándo la diosa *Hera* se llama *Elissa*? ¡¡¡Oh, qué gran ocurrencia!!! Y que nosotras sepamos *Masami Kurumada* nunca nos informó del cambio de nombre de *Shun*.

Sigamos con **Rurouni Kenshin**: Parece ser que *Kaori* se llama *Kori* y *Yahiko*, *Yoshi*. ¡Nunca había oído nada tan ridículo! Y suerte que leímos el manga, porque los traductores del anime lograron que al final de la serie todavía no supiésemos si *Kenshin* vivía en Kioto o en Edo. ¿Por qué sale *Sanosuke* preguntando el camino a Edo si en realidad a donde se dirige es a Kioto? No me lo explico. ¡¡Pobre *Nobuhiro Watsuki* si llega a ver lo que se ha hecho en España con su obra. Por cierto, ¿qué es esa voz que le ponen a *Hiko*? No es por criticar al doblador pero más bien parece que ha bebido demasiado sake. En fin por si alguien le interesa, el dojo Kamiya se encuentra en Edo y no en Kioto.

Analicemos **Sailor Moon**: *Carola, Patricia, Kari, Mauricio, Armando*... ni siquiera pronuncian bien *Bunny*: Para vuestra información esa "u" se lee como una "a".

Además de todo esto **Magic Knight Rayearth**: *Lucy, Marina* y *Anaís*. Bonitos nombres... ¿No son mil veces más bonitos *Hikaru, Fuu* y *Umi* (*NdL: Mmmm... personalmente creo que no*)? *Águila*: ¿Qué demonios? ¡¡¡¡¡Se llama *Eagle*, y es un hombre!!!!!

Bueno, y por si fuera poco está **Digimon**: *Davis* es en realidad *Daisuke*, *Yoli* se llama *Miyako* y *Codi* es *Iori*. En **Digimon Tamers**, *Rika* es la traducción de *Ruki* (parece que confundimos las vocales) y *Henry* es la traducción de *Jenrya*. Cómo se notan las influencias americanas.

Haciendo un recorrido por Jonu Media nos encontramos con **Yu*Yu*Hakusho**: La dobladora de cierto pelirrojo no distingue el sexo de su personaje y se empeña en ponerle una ridícula voz femenina que le hace parecer medio sarasa cuando en realidad es un temido demonio. Se supone que *Hiei* es un tipo duro, ¿por qué esa voz de churro?

Finalicemos con **Wedding Peach**, esto tampoco es para tanto pero es una estupidez: A *Momoko* le llaman *Momito* cuando en realidad es *Momo-pi* y a Jamapi le llaman *Demoncito*.

En resumen, que los traductores y dobladores españoles se lo curran muchísimo, sobre todo para estropearles las series a los otakus y frikis, porque esa voz de *Tamahome*...ya me diréis. Bueno pues esto es lo que hay, esperamos que esta crítica sea leída por algún experto del tema, y ojalá se mejore. Mata itsuka

Kaoru & Mitreya

RESPUESTA AL "HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA" DE KAIKAN PHRASE

(Nota: Por motivos especiales, principalmente la imposibilidad de entender algunas partes para poder así corregirlas, dejamos el texto, recibido vía e-mail, tal cual llegó)

Hola me llamo *Laura Macias* y soy de Gerona y os quiero decir que lo que a dicho es e tal *Lázaro Muñoz* es mentira.

Mira niñato no digas que que el autor mereze ser atado un poste y pesto en la plaza pública para que la gente le escupa. Perdona la *Aya* el cantante de Lucifer el Sñ *Sakuya* no la violo porque si e lo miras de mi forma de parecer, e Lázaro a la *aya* no la violan porque si no ella viera chillado pero como el chico que le hacer el amor le gusta ella le deja que continue.

No se si tu tas leido leos comics pero me pareze que si muchas fanaticas como jo te vieran por la calle i supieran que eres la persona que esta dejando a la autora de estos comic te juro jo que no vivirias por mucho.

Porque en realidaz estas dos perzsonas se cieren i no sa que ves de malo por lo que espresan en el libro. I estos comics no son para gente qe no sabe leer, ni para mayores, ha hi que no para los que no saben leer y que aún quidado con los dibujos por que en los comics lo unico que se be en mi manera de parecer es que es de dos persona suque se quieren desde que se vieron por primera vez no se que piensas tu pero mi forma de pensar de ese libro es eso i ja esta.

Pero si tu eres un adicto que estas cosas son muy guaras para lo menores me pareze que eres tonto o es que as nacido en la edad del pabo.

A eso eso quiero que tre quede claro que por que sean de esa forma no son guaros vale.

A i por cierto no quiero que vuelvas a decir que a la utora de este libro la avrian de detener porque a escrito estos comics es mentia esa persona dibuja i que piensa o lo que le puede ver pasado en su vida anterior o lo que le esta ocuriendo ahora i no creo que sea nada malo esplicar a traves de tus dibujos lo que sientes por una persona o lo que te paso con una persona.

Perdoneme si escrito mal los nombres de los personajes i el del grupo de musica espero que a la autora no le moleste lo que a escrito este inutil de *Láranzo Muñoz* i que siga escribiendo mas comics como los que esta escribiendo, ja se que no la conosco i que soy muy lanzada pero le dijo esto

BESITOS DE TU ADMIRADORA QUE TE QUIERE CON LOCURA I QUE SIGAS ESCRIBIENDO.

Laura Macias

NdL: No, os aseguro que esto no es algo aislado. Recibo muchos textos así, ¿no os habéis preguntando por qué siempre estoy tan alegre y risueño?

LAS CONSECUENCIAS DE LEER DEMASIADO SHOJO

¿No os habéis planteado nunca el daño que hacen los mangas para chicas, cuando una no tiene novio?

Estos mangas nos muestran a chicas que, por A o por B, terminan la historia con el chico por el que suspiraban nada más empezar el primer tomo. ¿Cómo logran ellas conseguir a un chico en menos de 2 meses, si la mayoría de nosotras llevamos años intentándolo y no lo conseguimos? Como muestra, ahí va un pequeño repaso a los shojos llegados a nuestro país en los últimos años.

Primero fue **Candy**, un manga para niñas que nos confirmó la existencia de los príncipes azules, chicos rubios con ojos azules. Luego fue **Marmalade boy**, una historia que nos permitía soñar con que un día nuestros padres llegarían a casa y nos dirían que a partir de entonces tendríamos que vivir bajo el mismo techo que un chico guapísimo. Tras este llegó **Gals!**, un shojo de aventuras que nos permitió comprobar cómo un trío de amigas conseguían novio sólo chasqueando los dedos. Y finalmente **Kaikan phrase**, un manga que nos hace creer que, con suerte, podemos tener en el bote a un cantante famoso, sólo por saber escribir canciones correctamente.

Viéndolo así, ¿no pensáis que los mangas nos hacen creer que conseguir a nuestro príncipe azul es más fácil de lo que parece? ¿Y no creéis que eso puede provocar en las chicas una fuerte decepción al darse cuenta de que las cosas nunca son así de fáciles?

Los mangas, mirándolo de esta manera, son lo peor a lo que una chica puede aferrarse para conseguir el amor, ya que son historias preciosas pero utópicas, que no suceden en la vida real. Nunca conseguiremos ser como *Miki, Candy, Ran, Aine...* aunque nos lo propongamos, pues la vida real es mucho más complicada que la que nos enseñan en los mangas. ¿Para qué imaginar que dentro de poco llegará un chico que nos hará ver el mundo de color de rosa, si en verdad la experiencia nos dice que esto no va a pasar?

Tras esta reflexión desde el punto de vista de una chica, paso el turno a mi compi de redacción para que aporte una perspectiva masculina al tema:

Fue hace tiempo cuando leí mi primer manga Shojo (sí, ¿qué pasa? Yo también he leído Shojo, ¡si no estaría opinando sin saber de qué va todo esto!). La verdad es que me sorprendió gratamente, es más, me gustó, ¿para qué engañarnos? Ahora, por desgracia, lo he dejado, pues no me llenaba. Durante aquella época pude fijarme en muchas cosas de las que os voy a hablar a continuación.

Mmmm…No sabría por dónde empezar a describir el bello mundo que presentan los mangas Shojo. Sí, sin duda, no quito nada de razón a mi amiga, el mundo y el ambiente que presentan son perfectos: la chica de turno que se fija en "su chico", aunque las tenga que pasar canutas, y tras conseguirlo, todo termina genial...

Pero seguimos leyendo estos mangas y todo nos parece ideal, precioso. Seguro que las protagonistas, cuando salen a la calle, piensan que el primer chico que se les acerque o el que se siente a su lado en clase va a ser el destinado a compartir el resto de su vida…

Pero luego tampoco me resulta extraño la facilidad que tienen ellas para ligar. ¿Qué tiene que hacer una chica para ligar? Solamente, como diría uno que yo me sé que escribe en esta revista, ponerse en la barra de la discoteca y esperar (mucho o poco ya depende de los chicos (vale, también de la chica pero no quiero menospreciar a nadie)).

En fin, los manga shojo no son malos, presentan mundos ideales, relaciones perfectas, grandes aventuras… Pero para eso estamos nosotros, para saber diferenciar entre lo que es real y lo que es ficción, y si no, que se lo pregunten a Neo.

Azukys y Rick Eternity

NdL: Me meteré en el texto para aportar también mi visión, con un punto de vista distinto dada mi mayor experiencia en el tema. Y es que aunque lo que han dicho ambos está muy bien, falta un detalle por comentar del daño que provocan los shojos (y películas de amor ñoñas en general): Meterles pájaros en la cabeza a las chicas. Y luego, cuando tienes una relación ya seria y estable, es como si ellas esperaran que todos los días fueran como una película: Levantarse con el desayuno en la cama y un ramo de rosas, muchos abracitos y besitos todo el día, renunciar al trabajo y obligaciones para poder estar todo el día con ella obviamente teniéndola siempre en un pedestal y alabándola constantemente, viajes y compras todo el tiempo, cenas románticas en restaurantes caros con velitas.. Y claro, la vida no es así, y como la vida no es así, ellas se decepcionan y se cabrean. Y obviamente, la pagan contigo por ser una persona real en lugar de una ficción de una peli de Disney.

Por eso os animo a los hombres a gritar: ¡No a los shojos ni a las pelis americanas ñoñas! ¡¡Sólo nos perjudican!!



La opinión de Lázaro

De la educación

Sí amigos, aunque pensaba tomarme un descanso, la proximidad del día del libro me hace seguir un poco más, para así hablar de un tema que personalmente considero muy importante.

En principio podría parecer que las cosas no están demasiado relacionadas, pues el día del libro hace alusión más bien a la cultura. Pero es que todo está unido. Educación implica cultura y viceversa.

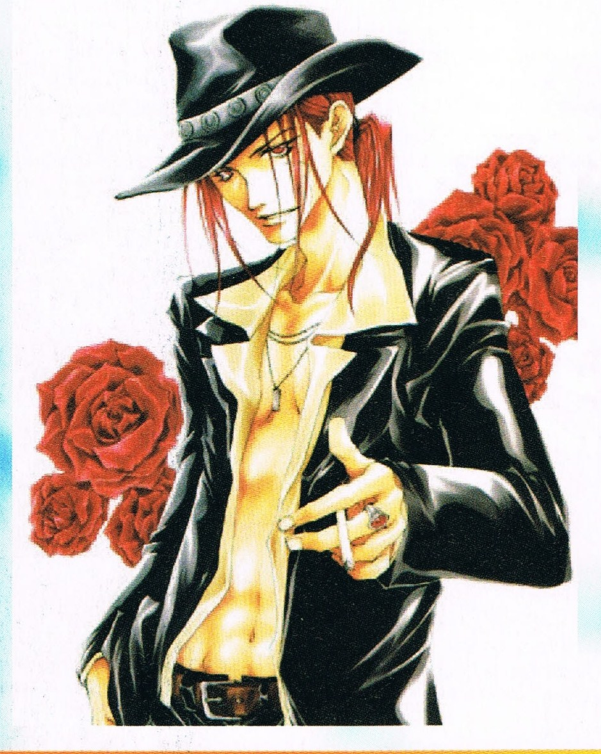
Ojo, no hablo de las normas sociales de educación, que personalmente me parecen una estupidez (es que es ridículo, que alguien dicte lo que es educado y lo que no (que si en la mesa ponerse de tal manera, que si en las fiestas acudir con cual ropa, que si el saludo ha de ser XX o YY, etc. Hay que ser gilipollas...). No, hablo de la educación como parte misma de la vida.

Aclarémonos: ¿Recordáis el anuncio contra las drogas que dice que la educación lo es todo? Pues es cierto. Y no hay que centrarse en las drogas, la educación lo es todo en todos los campos.

Por ejemplo, este año doy clase en un centro de áreas marginales y desfavorecidas. Y una de las cosas más tristes, aparte de ver a chavales que desperdiciarán su futuro porque sus padres les dicen que los estudios no sirven para nada y, obviamente, teniendo eso en casa no se van a molestar lo más mínimo en intentar aprender nada, es la realidad social de las chicas. Noté las primeras semanas que había un buen número de chicas que iban siempre a las primeras horas, pero nunca a las últimas. Intrigado, le pregunté a profesores que llevaban allí bastante tiempo, y su respuesta me dejó helado: Son las propias madres las que les dicen que a partir de cierta hora en casa para preparar la comida y tal, para aprender a ser buenas amas de casa. Fascinante futuro el de esas chicas a las que desde pequeñas educan diciéndoles que su misión en la vida es ser una buena esposa. Y por si alguna con los años se espabila y se da cuenta de lo aberrante de la situación, ya se encargan las madres de sacarla de los estudios en cuanto cumple los 16 para que no pierda el tiempo con "esas tonterías de los estudios" y se vaya preparando para lo que de verdad tiene que hacer: Casarse pronto y quedar totalmente ligada al marido pues sería incapaz de valerse por sí misma. ¿Cuántos casos de violencia doméstica decís que van...?

Y eso es algo que, tristemente, fomentan los mangas. ¿Cuántos shojos habéis visto en los que la protagonista quisiera algo que no fuera acabar con el chico de sus sueños? ¿Cuántos habéis leído en los que la prota quisiera ser arquitecto, abogado, ejecutivo, etc? En cambio... ¿Cuántos habéis leído en los que la prota se queja de que no sabe cocinar, que tiene poco físico, que ha tenido algún tipo de experiencia sexual previa, etc, y que por tanto ya no podrá casarse o lo tendrá muy difícil? Nada, como si la única misión en la vida de una chica fuera casarse. Y eso, claro, en los shojos, donde la chica tiene algún tipo de importancia, porque en los shonen suelen ser floreros que sólo sirven para enseñar el culo y/o las tetas y para meterse en líos y que el prota tenga que rescatarlas. Precioso.

En fin, que para variar me paso de espacio, vamos a dejar esto, que venía a ser una crítica a los padres (que de verdad que algunos son para hincharlos a ostias), y pasemos ahora a repasar la otra fuente principal de educación: El sistema educativo y algunos docentes, que tampoco se salvan. La docencia tendría que enseñar a ser abierto y tolerante, fomentar el respeto y la discusión positiva. Sin embargo, en algunos sitios parece que se intenta justo lo contrario, que se pre-

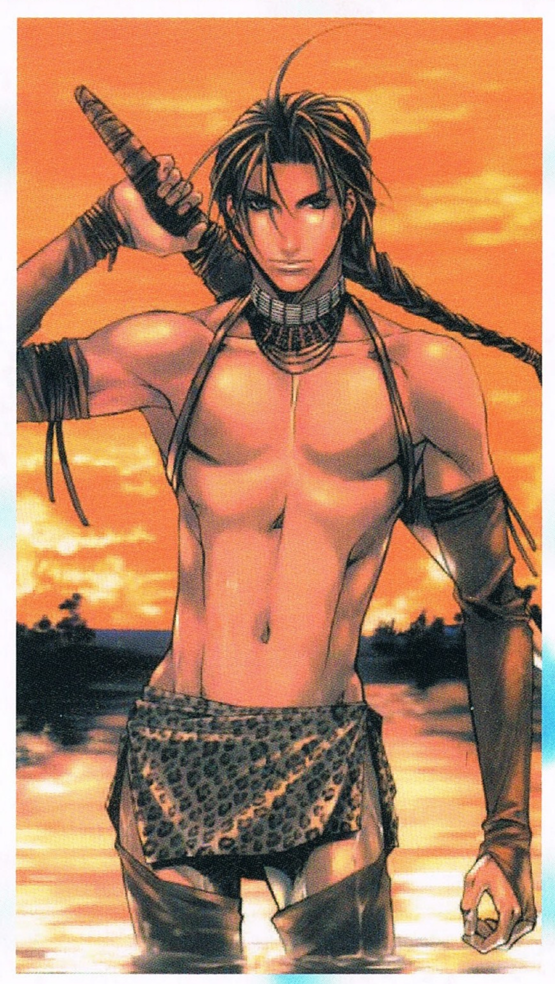


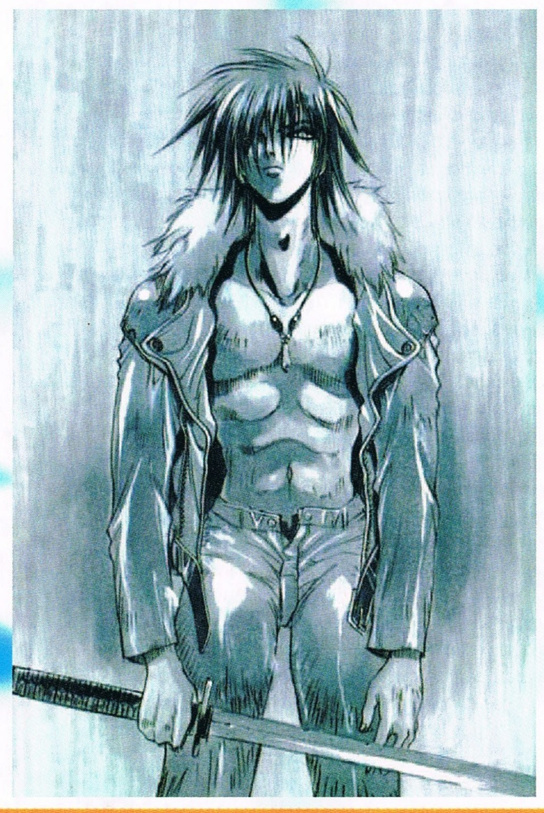
Ahora me toca predicar con el ejemplo, así que trato igualitario también en las imágenes de mi sección

tende sacar a los chavales lo más cerrados y cuadriculados posible. Pongamos otro ejemplo: No hace mucho fui de viaje a Barcelona con mi hermano, y bromeando por la calle con algún chiste sobre polacos, un grupillo de niñatos se nos encaró a malas. Cuando quedó claro que no nos daban miedo y que si querían bronca iban a salir caneados, intentaron recurrir a la discusión (mal síntoma que de primeras su opción fuera la violencia, y la razón ya luego) y previo llamarnos fachas simplemente porque nos habían oído contar un chiste nos soltaron todo el rollo histórico nacionalista (con actitudes y frases ahora sin duda alguna fachas); peeeero, resulta que mi hermano es doctorado en historia, así que obviamente le metió un baño a esos chiquillos que sólo sabían lo poco a lo que habían atendido en el insti (al que no me dio la impresión de que fueran mucho, la verdad). Cuando tenían totalmente perdida la discusión, no dejó de sorprenderme su alegato final: "Eso son tonterías de libros escritos por Franco, lo que nosotros decimos es la verdad". Recuerdo que empecé a partirme el culo, pero yo creo que fue por no llorar. En una discusión que habían perdido limpiamente, de pronto se rechazaba todo lo que había dicho el oponente, se cerraba la vista a la realidad y se negaba la evidencia. Y, obviamente, el que fueran ellos quienes hubieran sido adoctrinados con información adulterada o tergiversada de manera interesada jamás fue una posibilidad. No, ellos eran los que más sabían (los únicos que sabían, de hecho), los únicos que poseían la verdad. Y si alguien les demostraba que no, negaban la realidad. Es decir, intolerancia y cerrazón de mente.

Algo a lo que también ayuda el manga, pues aunque tiene el punto positivo de que la gente no suele ser mala porque sí sino que actúa por una distinta concepción de las cosas, y muchas veces los protas discuten antes de liarse a mamporros, realmente jamás nadie convence a nadie, y las discusiones no sirven para nada. Pero vamos, aquí al menos se fomenta un poco el diálogo, que no la tolerancia para con las ideas de los demás.

Así las cosas, no me extraña que el mundo en el que vivimos sea una puta mierda. Y no podemos echarle la culpa a nadie, pues los únicos culpables somos nosotros mismos. Y tú, sí, tú que estás leyendo esto, no te libras. Porque tener una mente idealista es muy fácil, cualquiera puede hacerlo, mira: En el mundo no tendría que haber racismo, ni injusticias sociales, ni muertes absurdas, ni violencia, y se debería respetar el medio ambiente. ¿Ves qué fácil? Pero ser realmente idealista y ayudar a que el mundo sea un sitio mejor no es tan sencillo.





Por eso, mientras digáis que no tendría que haber machismo pero os calléis como putas cuando vuestros padres a quien más hagan limpiar o fregar sea a vuestras hermanas porque eso os resulta cómodo; mientras digáis que no tendría que haber discriminación social pero miréis con recelo a alguien que pasa a vuestro lado con según qué pintas porque vete tú a saber si con esas pintas no será un tal o un cual; mientras digáis que no debería haber racismo pero jamás consintierais en que vuestra hija se casara con un negro porque, joder, es negro; mientras os quejéis de que la contaminación es aberrante y no se cumplen los acuerdos que pactan los países en las reuniones ésas a nivel mundial en las que nunca se hace nada pero sigáis tirando al suelo los papeles del chicle o el plástico del paquete de tabaco porque no hay ninguna papelera cerca; mientras... En fin, mientras las ideas no se conviertan en actos, seréis tan culpables como el que más de que este mundo sea una mierda.

Por tanto, apelo a vuestra inteligencia, a vuestro sentido común, y a la educación. Quizá para vosotros la cosa llegue tarde, porque los vicios adquiridos son muy difíciles de abandonar, os lo aseguro, pero vosotros algún día tendréis hijos. Será complicado, porque te resulta muy difícil ser objetivo y racional con alguien a quien amas, pero recordad siempre que el primer paso de una buena educación son los padres. Y ahí vosotros sí que podéis decir algo cuando os toque.

Quizá no podáis impedir que en África mueran al día miles de personas de hambre. Quizá no podáis impedir la terrible situación que viven las mujeres en los países árabes. Quizá no podáis impedir la matanza indiscriminada de animales o la tala de árboles a nivel mundial. Pero podéis educar a vuestros hijos, y podéis hacerlo bien. Y si los educáis bien, ellos seguramente educarán igual de bien a sus hijos, quienes a su vez lo harán con los suyos. Y así poco a poco el número de gente bien educada aumentará, y quizá con el tiempo supere al número de personas mal educadas. Y quién sabe si quizá entonces el mundo cambie para mejor. Merece la pena intentarlo, ¿no?

Lázaro Muñoz

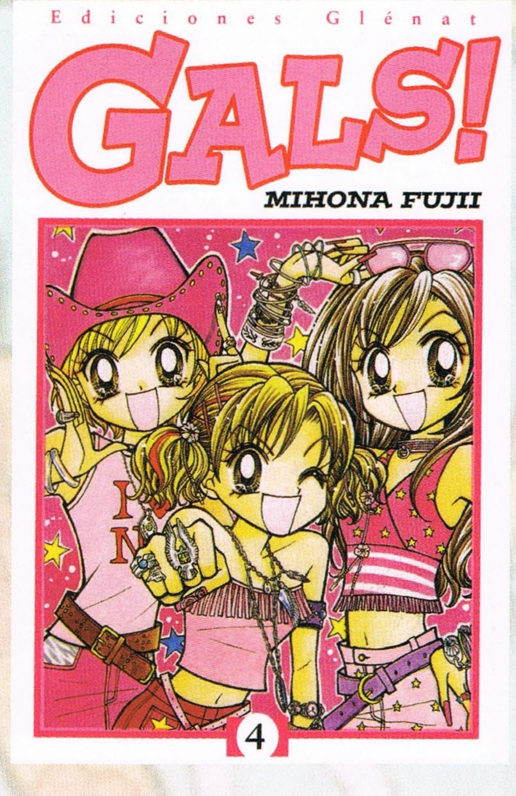


Pues sí, afortunados lectores de Minami. Un mes más la revista os advierte sobre las a menudo nefastas consecuencias que puede traer leer una obra de determinado calibre, y mira tú por dónde, en esta ocasión los cien puntitos de la diana se los lleva Gals!

Cuando se acaban los petalitos de cerezo y el pasteleo empieza a ser vomitivamente empalagoso, llega este nuevo concepto de shojo... o algo. ¿Qué ha pasado? Por Diox, ¿realmente la juventud mundial sigue ese ritmo de vida? Para empezar, salvo alguna que se salva, las portadas son un alarde de rebosante imaginación por parte de la autora, son perfectamente lo que tienen que ser: un aviso de lo que nos vamos a encontrar cuando levantemos las tapas del tomo. Por si alguien no lo ha cogido, he utilizado ese recurso tan socorrido y empleado por gente como *Lázaro Muñoz*, llamado ironía. Mira, la portada del nueve se salva, que es un poco más llamativa.

Pasando a analizar la historia en sí... bueno, supongo que me tendré que abstener de contar lo que realmente es una gal, pero os puedo asegurar que no es nada envidiable. Para abreviar un poco y que no os perdáis en lo que estoy diciendo, las verdaderas gals (sí, chicas, ¡¡ahora sabréis el verdadero secreto para convertiros en auténticas gals!!) se dedican a cobrar por ir con personas mayores (entiéndase ese "ir" como se quiera... me juego lo que sea a que no fallaréis), a vender sus ropas íntimas usadas por una buen pico y a otras cosas que mejor me callo porque mi mamá lee la revista y esta no es la sección hentai. Pero espero que la idea os quede clara: si queréis ser auténticas gals, nada como rebajaros al nivel de las cutre-famosas tan de moda, es decir, ser unas vulgares putas y encima creeros las más increíbles del país ^_^. Por supuesto, una persona no se degradaría tanto sin una razón de peso, estaréis pensando. Y claro, la hay. ¿Para qué unas adolescentes necesitarían dinero en cantidades industriales? ¿Quizá para costearse unos estudios? ¿Acaso para hacer una colección de algún manga de Norma? ¡No! Para poder comprarse cada semana una ingente cantidad de pendientes, pulseras, carcasas de móvil, bikinis, botas, pelucas, uñas postizas (añádase detrás de cada palabra mencionada el adjetivos HORTERAS). Qué bonito. Así que vamos a comprarnos un manga para que vayamos a Japón y gritemos "¡Yo quiero ser una gal!" y que la policía acuda a nosotros con certera velocidad. Habría que analizar si *Kotobuki* y las demás son verdaderas gals (que me da a mí que no), pero no entraremos en ese debate porque puede ser largo, tedioso y en definitiva, aburrido. Vamos a pasar a lo dramático en sí, a la historia.

Tenemos a *Ran Kotobuki*, una adolescente que pasa de sus padres, que pasa de sus profesores, que pasa de estudiar, que vive a tope y que no se droga (al menos, que aparezca en el manga). Hasta *Shin Chan* es más entrañable que esta tipa, oiga. Claro que sus amigas no se quedan atrás. Dos personas que le siguen el rollo a la niña ésta vete tú a saber porqué. La una, sensiblona, primero porque no la quieren, segundo porque la quieren o no, luego porque ella quiere pero otro no, y el otro quiere con otra... y luego *Miyu*, sin familia, sin más amigos que esas dos, pero con pareja estable y formal, pero





claro, eso no es culpa suya, y un personaje dramático está bien, le da coba a la serie... pero ese es el problema, que las movidas de *Miyu* sólo salen cuando las de los demás están arreglados ^_^. Vaya trío. Cómo no, también tenemos una amplia gama de personajes masculinos para ofrecer, sírvanse ustedes mismos: el chulito, el segundón, el gracioso, el serio y los que sobran. Cada cual con su propia historia, su propia rutina que poner a caldo y su vida, que visto lo visto, no estaría de más hacer borrón y cuenta nueva y empezar otra vez. Sin embargo, no repararemos en tales detalles ya que esos defensores a capa y espada, fans incondicionales o frikis sin remedio pueden saltarnos a la yugular y uno es joven todavía para según qué cosas.

Continuemos con el manga. El estilo de dibujo... ¿recargado? Eso me parece poco. Es lo que hoy en día llamaríamos "obeso", y entiéndase la palabra. Empezando por el eje de la serie, los accesorios ridículos, superfluos e innecesarios, que más que decorar terminan de arruinar a esos personajes con ojos de bicho (¿las supernenas? Anda ya), hasta las tramas y los decorados, que vale que quieran captar el ritmo molón de Shibuya, pero es que captan el ritmo de Shibuya en Shibuya, en casa, en el cole, en la playa... Viva, Japón es una juerga, vamos todos para allá que seguro que vayamos donde vayamos hay una gal esperando ser conquistada por un ikemen (un chico que te cagas). Luego los personajes que, aparte de que como ya he dicho tienen ojos así saltones (como en casi todos los mangas... de hace unos años) son todos... iguales. Pero calcados. No hay más que leer el tomo 9. Tú le cambias el pelo a *Mami* y ¿qué tenemos? ¡*Ran*! ¡Qué susto! No sólo eso. Cambiadle los pelos a *Aya* y a *Miyu*, ¿notáis alguna diferencia? Yo no. En lo único en que se diferencian los personajes es en la forma de hablar (y a veces ni eso, lamentablemente) y en la expresión de la cara (que si *Mami* siempre va cabreada, que si *Tatsuki* siempre está haciendo el mono, que si *Ran* es la más guay...). Vale que con una pluma sea difícil expresar muchas cosas, pero hasta ese punto...

Vamos con el argumento. En principio, el manga son varias historias cortas autoconclusivas enlazadas todas ellas por en eje de romances y líos. Pero ahí se acaba todo. ¿Historias? Pero si es que en los diez tomos (vale, el diez aún no lo he visto, pero es que me juego lo que sea) sólo hay dos o tres tipos de historias. Veamos:

a) Por un lado, las dramáticas y tristes. Personaje A tiene un problema que esconde y oculta por miedo a diversas cosas ("mis amigas me odiarán", "no quiero cargar a nadie con mis problemas", "yo puedo contra el mundo", "mejor suicidarse"). Personajes X, Y y Z se percatan de ello (totalmente secundarios, si no terciarios). Personaje B o B y C se enteran y le sueltan un rapapolvo al sujeto A ("somos tus amigas/os, deberías confiar más en nosotras, prométenos que a partir de ahora nos lo contarás todo"). Final feliz. Si el personaje A resulta ser un adobado que no está entre los principales, misteriosamente desaparece en ese punto en el que se ha convertido en la mejor amiguísima de sujetos B y C.

b) *Ran* es guay y tiene que demostrarlo a toda costa. Venceré a *Mami*, ganaré el torneo deportivo, venderé más papeletas que nadie, enseñaré a más chicas a comportarse como una auténtica gal de *Shibuya*... En fin, no hay mucho más que ver.

Vamos a terminar ya con lo que queda. Los comentarios chorra de la autora. Vale, casi todos los autores los hacen, pero es que los de casi todos los autores tienen gracia. La señorita *Fujii* nos cuenta el número, calidad y forma de sus pelucas, las uñas postizas que se ha comprado, lo que hay que comprarse (¡¡obligatoriamente!!) para ser una buena gal, las tonterías que a nadie le importan ("iba caminando con mis botas nuevas y me tropecé, ja, ja, ja"... normal, con 30 centímetros de tacón...) y lo que más me gusta: ¡¡*Timothy*!! Yeah, vamos a aprender todos del perro de la autora de **Gals!**

Me quedan muchas cosas que contar, como por ejemplo la sección de su hermano (¿alguien ha pedido un relleno de bulto? Oído cocina), pero vamos a dejarlo aquí que si me paso de los caracteres tengo que seguir, y seguir, y seguir... Vamos a hacer un análisis resumiendo todo:

La serie es... No apta para quienes no desean convertirse en esclavos de la sociedad abducidos por una mente superior que se aprovecha de todo ello.

La autora debería... Dejar el manga y dedicarse a los monólogos del club de la comedia, a ver si sin los dibujos sus chistes hacen más gracia.

NeoRuB

Japón Práctico 3

Volando a Japón

III Viaje a Japón
Primavera 2004
Disfruta de un viaje en grupo al País del Sol Naciente

Para buscar todas las combinaciones de vuelos lo mejor es probar en www.amadeus.net (está en español). Allí introduces los datos de ida y vuelta y te salen los horarios y/o las mejores tarifas del momento. Aunque, para saber precios "reales", es aconsejable mirar en las webs correspondientes de las diferentes compañías aéreas o dirigirse a varias agencias hasta encontrar a alguien que quiera molestarse en averiguarlos.

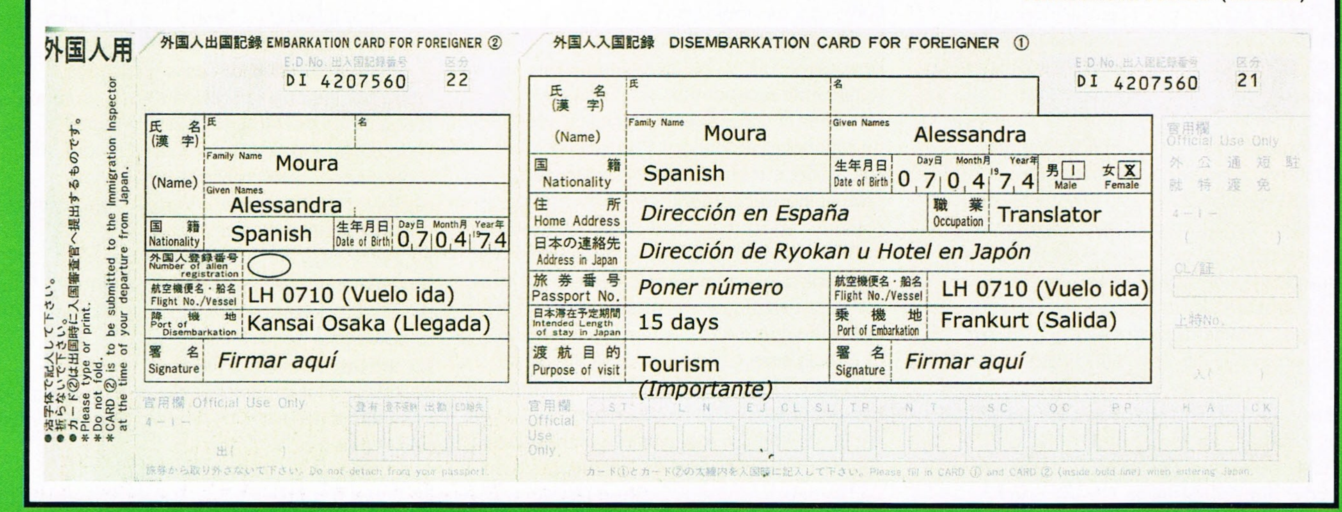
Existen ofertas especiales (que se agotan incluso varios meses antes y con los que no se pueden realizar anulaciones o cambios, de 539 €) y tarifas según la estancia: para menos de un mes (629 €, que parecen haber suprimido), menos de tres meses (699 €) y menos de un año (799 €). A lo que hay que sumarle siempre tasas e impuestos de todos los aeropuertos que uno pase (entre 60 y 90 €). En temporada alta, seguramente no encuentres nada por menos de 900 euros e incluso por 3.000 € para la clase Business. Generalmente, los menores de 2 años tienen el 90% de descuento y los menores de 12, el 25%.

Es mejor escoger un vuelo que salga a primera hora para llegar por la mañana ya que, las 13 horas desde Europa más las 7/8 horas de diferencia con Japón, se llega 24 horas después y si hay algún retraso tenéis todo el día de margen para llegar a una hora prudente en cuanto a trenes, bancos, etcétera. Intentad evitar las líneas que van vía Moscú o Pekín ya que tardan mucho más y no son demasiado recomendables. Desde Madrid y Barcelona hay bastantes posibilidades de conseguir buenos vuelos a buenos precios (JAL, ANA, KLM, BA, AF) pero desde otras ciudades (Málaga, Bilbao, Valencia, etcétera siempre que exista conexión directa a Europa) Lufthansa, KLM o incluso JAL son, generalmente, las que ofrecen mejores combinaciones.

Una vez con el billete, hay que confirmarlo 3 días antes por si hubieran cambiado de horario, se debe llegar 2 horas antes al aeropuerto y, en el mostrador correspondiente, donde se pide la tarjeta de embarque, se aconseja solicitar expresamente que no te pongan al lado de las turbinas y que te den los asientos de la salida de emergencia que son más anchos y que te manden las maletas directamente a fin de destino. Depende del personal que haya en ese momento y de la insistencia de uno, te harán más caso o menos (*NdL: Por ejemplo, los asientos de emergencia no te los dan a menos que vean que mides por ejemplo 1,90 y que en los normales vas a ir encajonado, no vayáis tampoco de divos/as, que yo le saqué los colores en un vuelvo a una "soy megatopeguay y los demás pobres mortales dad gracias por respirar el mismo aire que yo"*). Incluso puedes cambiar los asientos si te encuentras con alguna azafata simpática.

Otros datos a tener en cuenta: Uno siempre piensa en la presión cuando va a subir a un avión (anda, pero si rima y todo, jajaja). Quizá te ayude tener un caramelo o un chupachups en la boca, porque así la mantienes abierta y salivas bastante por lo que quizá consigas destaponarte los oídos. A un bebé, lo mejor es darle el pecho o intentar que se duerma antes y durante el despegue o aterrizaje. ¿Y si has estado resfriado? Tened mucho cuidado porque si no os habéis curado, esto puede desembocar en una sinusitis y cuando vamos a aterrizar, sientes como si mil agujas te pincharan encima del ojo, es horrible. En este caso, lo mejor es tomarte una pastilla para el dolor de cabeza media hora antes y masticar mucho chicle ya que el movimiento de la boca es lo que alivia el dolor. Para que no sufráis el "síndrome del pasaje turista", debéis abandonar el asiento cada tres o cuatro horas para estirar las piernas, especialmente los que tengáis problemas de circulación. Se habla también mucho del Jet Lag, por el cambio de horario y desfase entre un país y otro. Debéis tener en cuenta que generalmente, una vez que llegas a Japón, tienes tantas ganas de dar una vuelta que vences cualquier sueño que puedas tener pero eso sí, ten cuidado, que al anochecer (5 de la tarde), los párpados se te caen y la cabeza empieza a dar vueltas aparte de que sigues oyendo el zumbido del avión. Lo mejor que puedes hacer es darte una vuelta rápida e irte a dormir hasta el día siguiente. Otro asunto es el Jet Lag cuando vuelves a España, generalmente es mucho más duro que el anterior por lo que es recomendable incluir un par de días de descanso antes de trabajar o estudiar, para dormir a pierna suelta.

Alessandra Moura (Chiisai)



外国人用

●活字体で記入して下さい。
●折らないで下さい。
●カード②は出国時に入国審査官へ提出するものです。
＊Please type or print.
＊Do not fold.
＊CARD ② is to be submitted to the Immigration Inspector at the time of your departure from Japan.

外国人出国記録 EMBARKATION CARD FOR FOREIGNER ②

E.D.No. 出入国記録番号: DI 4207560 — 区分: 22

氏名 (漢字)	氏 / 名
(Name) Family Name	Moura
Given Names	Alessandra
国籍 Nationality	Spanish
生年月日 Date of Birth (Day日 Month月 Year年)	07 04 1974
外国人登録番号 Number of alien registration	
航空機便名・船名 Flight No./Vessel	LH 0710 (Vuelo ida)
降機地 Port of Disembarkation	Kansai Osaka (Llegada)
署名 Signature	*Firmar aquí*

官用欄 Official Use Only

旅券から取り外さないで下さい。Do not detach from your passport.

外国人入国記録 DISEMBARKATION CARD FOR FOREIGNER ①

E.D.No. 出入国記録番号: DI 4207560 — 区分: 21

氏名 (漢字)	氏	名	
(Name) Family Name	Moura	Given Names	Alessandra
国籍 Nationality	Spanish	生年月日 Date of Birth (Day日 Month月 Year年)	07 04 1974 — 男 Male [ ] 女 Female [X]
住所 Home Address	*Dirección en España*	職業 Occupation	Translator
日本の連絡先 Address in Japan	*Dirección de Ryokan u Hotel en Japón*		
旅券番号 Passport No.	*Poner número*	航空機便名・船名 Flight No./Vessel	LH 0710 (Vuelo ida)
日本滞在予定期間 Intended Length of stay in Japan	15 days	乗機地 Port of Embarkation	Frankurt (Salida)
渡航目的 Purpose of visit	Tourism *(Importante)*	署名 Signature	*Firmar aquí*

官用欄 Official Use Only

カード①とカード②の太線内を入国時に記入して下さい。Please fill in CARD ① and CARD ② (inside bold line) when entering Japan.

Volando a Japón
Y FIESTAS DE ABRIL

Compañías Aéreas

AIRFRANCE (AF)
Telf. 901 112266
Web: www.airfrance.es
Observaciones: Hay vuelos a primera hora de la mañana y a última hora de la tarde pero si sales de otra ciudad, generalmente te toca hacer noche en alguna ciudad.

ALITALIA (AL)
Telf. España 902 100323
Web: www.alitalia.es
Observaciones: No tienen demasiadas combinaciones y vuelos.

ALL NIPPON AIRWAYS (ANA)
Telf. Madrid 91 3100271
Web: www.ana.co.jp (japonés e inglés)
Observaciones: No se puede contratar un vuelo directamente con esta compañía pero a veces viajas en uno de sus aviones gracias al acuerdo que tienen con Lufthansa. Aviones amplios, cómodos y con "pijaditas" (incluso han tenido varios Pokémon Jet).

BRITISH AIRWAYS (BA)
Telf. 902 111333
Web: www.british-airways.com (y seleccionar país)
Observaciones: Pocas combinaciones, horarios regulares y precios corrientes.

JAPAN AIRLINES (JAL)
Telf: 91 / Telf. Japón 0120-25-5931 (gratuito)
Web: www.jal.es
Observaciones: No es imposible conseguir una buena combinación con esta compañía, así que no dudes en cogerla ya que el confort, las "pijaditas" y el servicio en general que ofrecen en vuelo es magnífico: Pantalla de TV individual, videojuegos, Internet (desde 2004), etcétera, aunque sólo tienen dos vuelos semanales, el resto de días tienen acuerdos con KLM e Iberia. Tarifa corriente (699 €) si vas por París y para estudiantes (630 €) si vas por Ámsterdam.

KLM ROYAL DUTCH AIRLINES (KLM)
Telf. 902 222747
Web: www.klm.es
Observaciones: Según la época hay excelentes combinaciones y precios.

LUFTHANSA (LH)
Telf. 902 220 101 / Telf. Japón 01 20 699 220
Web: www.lufthansa.es
Observaciones: En general, muy buenas combinaciones con otras ciudades a través de Spanair o Iberia. También hace uso, como refuerzo, de aviones de ANA que son magníficos.

Agencias de viaje especializadas

Apenas existen un par de ellas que tienen oficina en Madrid y Barcelona aunque uno no se encuentra con el servicio excelente que desearía. Aun así, tienen una oferta bastante variada y completa: Jaltour (www.jaltour.com), Creative Tours, HIS (que es una agencia dirigida exclusivamente a japoneses lo cual es una lástima), y Japón - España (www.portaljapon.com) que colabora con Costa Este de Turismo para localizar las mejores combinaciones para ir a Japón.

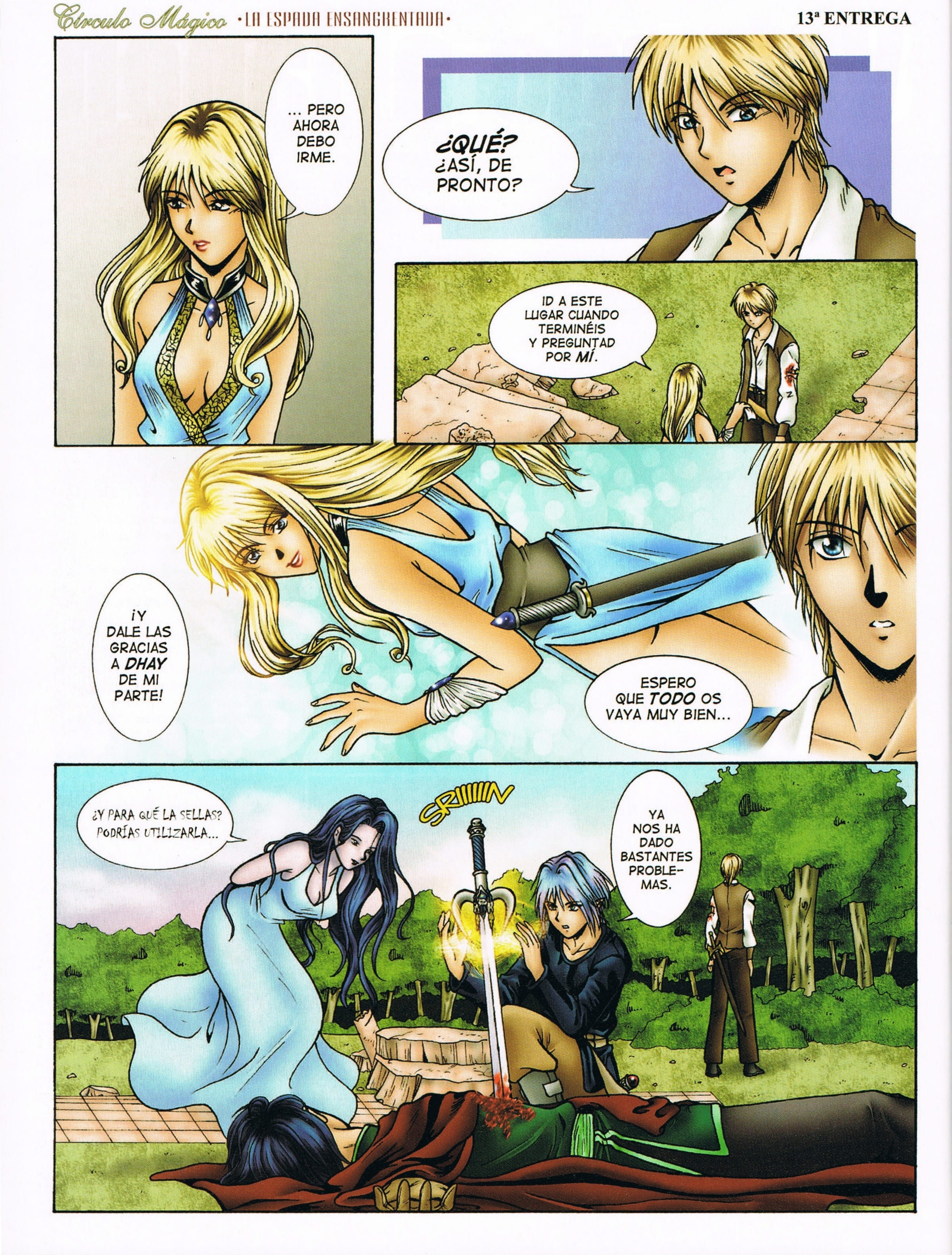
* Los horarios, combinaciones y precios son orientativos ya que pueden cambiar en cualquier momento, consultar directamente a las compañías aéreas o agencias de viajes.

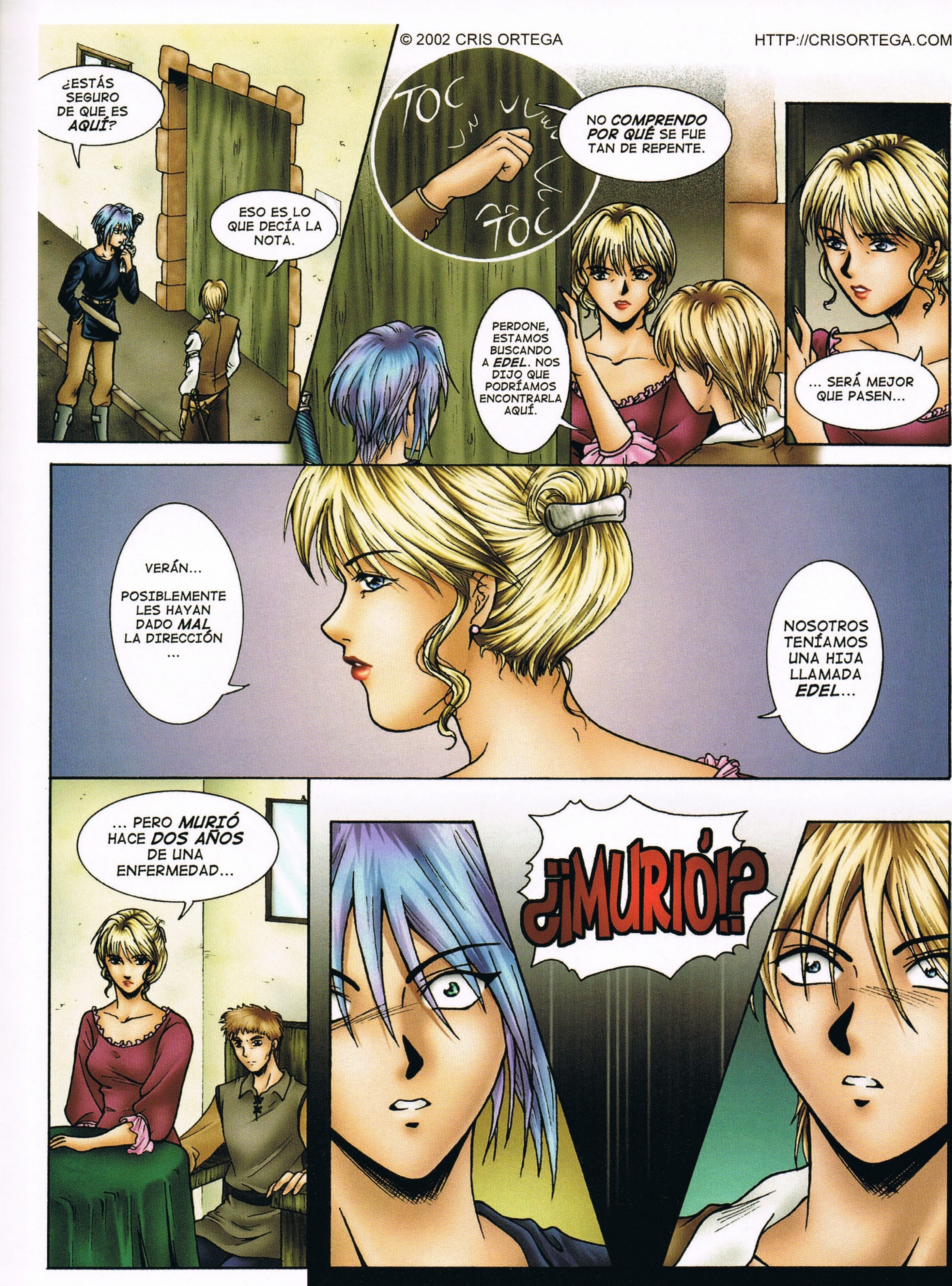
Fiestas de Abril

8 de abril: Hana Matsuri, Festival de las Flores, templos budistas. Vierten té dulce sobre una imagen de Buda para celebrar su cumpleaños.
14 - 15 de abril: Takayama Matsuri, Santuario Hie de Takayama en Gifu. Procesión de carruajes decorados.
16 - 17 de abril: Yayoi Matsuri, Santuario Futarasan de Nikko en Tochigi. Carruajes llamativos.
Mediados de abril: Hanami, celebración del florecimiento de los árboles de Sakura.
29 de abril: Midori no Hi, Día de la Naturaleza (FN). Originalmente celebración del cumpleaños del emperador Shôwa, ahora es el primer día de la Golden Week.
1 - 30 abril: Miyako Odori, Gion, Kioto. Bailes por las jóvenes Maiko (aprendices de geisha).



Minami 43: Fichas prácticas.
Minami 44: Japan Rail Pass e impresión de Tokio.
Minami 45: Dinero y Fiestas de enero.
Minami 46: Barrios de Tokio, Año del Mono y fiestas de febrero.
Minami 47: Sushi de Visser y fiestas de marzo.


... PERO AHORA DEBO IRME.
¿QUÉ? ¿ASÍ, DE PRONTO?
ID A ESTE LUGAR CUANDO TERMINÉIS Y PREGUNTAD POR MÍ.
ESPERO QUE TODO OS VAYA MUY BIEN...
¡Y DALE LAS GRACIAS A DHAY DE MI PARTE!
¿Y PARA QUÉ LA SELLAS? PODRÍAS UTILIZARLA...
SRIIIIIN
YA NOS HA DADO BASTANTES PROBLE-MAS.


¿ESTÁS SEGURO DE QUE ES AQUÍ?
ESO ES LO QUE DECÍA LA NOTA.
TOC TOC
NO COMPRENDO POR QUÉ SE FUE TAN DE REPENTE.
PERDONE, ESTAMOS BUSCANDO A EDEL. NOS DIJO QUE PODRÍAMOS ENCONTRARLA AQUÍ.
... SERÁ MEJOR QUE PASEN...
VERÁN...
POSIBLEMENTE LES HAYAN DADO MAL LA DIRECCIÓN ...
NOSOTROS TENÍAMOS UNA HIJA LLAMADA EDEL...
... PERO MURIÓ HACE DOS AÑOS DE UNA ENFERMEDAD...
¿¡MURIÓ!?



Las Charm! en el CEO

Estas chicas no paran

El pasado sábado 21 de febrero a las 22 horas tuvo lugar en el Centro Cívico de Sants, en Barcelona, uno de los mejores conciertos de Charm hasta la fecha. Se realizó con motivo del décimo aniversario del Círculo de Estudios Orientales (CEO) y creednos cuando os decimos que el evento valió la pena (como todos los conciertos de Charm, por supuesto ^ ^).

Charm's live in Barcelona

Quien todavía no crea en la calidad de las voces de estas chicas es porque desde luego no las ha visto actuar en directo: Lydia, Pilar y Marta volvieron a demostrar que son únicas. El lugar escogido fue el auditorio de dicho centro cívico, un lugar amplio y elegante, con suficiente aforo para acoger tanto a los frikis más tranquilos (que podían sentarse al fondo) como a los que preferían estar a pie del escenario y vivir intensamente todo el concierto. No falló casi nada del equipo técnico, ni la parte de audio ni los juegos de luces, lo que unido a las excelentes voces de estas chicas hizo que el público pasase dos horas divertidísimas. No sólo bailaba y hacía los coros sino que además pudo cantar en algún que otro momento cuando las chicas les cedían el micro (naturalmente, se sabía las canciones al pie de la letra). Pero no podemos olvidarnos tampoco de las bailarinas del grupo Playdance. De nuevo estas chicas se pusieron las pilas y se marcaron toda una serie de coreografías al ritmo del "A-i-tsu" de **Gals!** y de "Pecas" de **Rurouni Kenshin** que dejaron con la boca abierta a más de uno.

Hubo una gran acogida cuando Charm salió al escenario, aunque no faltaron aplausos al acabar el concierto -ni tampoco las palabras de "¡otra!, ¡otra!", pues la gente pedía más y más-. Quizá si hubiese tenido lugar a las 18 de la tarde, muchos más seguidores habrían podido disfrutar del concierto (sobre todo los más pequeños) pero por problemas de incompatibilidad de horarios no pudo ser de otra manera.

Una vez acabada la fiesta, las chicas de Charm continuaron firmando autógrafos para sus seguidores tan risueñas como siempre. Y es que ellas se divierten haciendo lo que más les gusta, cantar, y eso el público lo nota y se lo pasa en grande. Ahora estamos a la espera de su próximo concierto, del cual tendréis toda la información como siempre en Minami.

El repertorio

A las 22:30 se empezó a escuchar la angelical voz de las chicas, que dieron comienzo al concierto con la famosísima "A-i-tsu" de **Gals!**. Ciertamente la bordaron, y las bailarinas (vestidas de ko-gals) estuvieron geniales, un deleite para la vista ^_~. La segunda fue "Blurry Eyes", adaptada al español e interpretada estupendamente por Marta. Toda una sorpresa que el público asistente no se esperaba (que tomen nota en Selecta). Después vino Pili con su dulce "Suteki da ne", con el que le dio el primer toque romántico a la noche. La cuarta canción fue la insuperable "1/3 de puro amor", de Lydia (los fans se dejaron las manos aplaudiendo). A continuación vino "Sukiyaki", la balada que interpretan las tres y después Marta nos hizo disfrutar sobremanera con una nueva versión del "Zankoku na tenshi no thesis", en japonés. Pili y su "M", de Ayumi Hamasaki, fue la siguiente en subir a la tarima. Minutos después apareció Lydia con el famoso tema "Don't you see", en japonés, y acto seguido, subieron las tres a cantar "Get Along", otro clásico del disco, de nuevo en el idioma del país del sol naciente. La fenomenal "Kagami no naka no actress" -de **KOR**- de Pilar fue la siguiente, y el público no dejó de hacer los coros en el "A-Ah-Ah". De nuevo las bailarinas subieron al escenario para acompañar a Marta en "Sobakasu", esta vez de forma innovadora, puesto que cantó la mitad en la lengua de Cervantes y la otra mitad en japo. Algo después, Lydia y su estupenda pieza "Esto sí es un Blues" hizo gozar de nuevo al fandom. El opening de **Gals!** volvió a hacer acto de aparición, aunque esta vez en japonés, y cantado por Charm al completo. Y para relajar un poco al exaltado personal, nada mejor que temas como "Fukashita I love you" (de nuevo **KOR**) -Marta- "My Heart" -Pili- y "Abrazar el cielo" (**KOR** de nuevo, pero es lógico, ya que Charm se está encargando de hacer las versiones en español para la edición en DVD de Jonu), esta ver por Lydia- Y es que hubo que reponer fuerzas para la última canción, la inevitable e imprescindible "Tatakae Otaking", en español, con la que ya no sólo se dejó las manos la peña, sino también la garganta. Para terminar la gala, los tres portentos musicales nos obsequiaron con el opening de **Hamtaro**, a capella, que hizo que todo el personal esbozara una sonrisa de oreja a oreja.

Por último no podemos olvidar el sorteo en el que se regalaron discos de Charm, todo un detallazo hacia el fiel público, que no cesó de animar ni un solo minuto. Desde aquí esperamos que nuestras chicas sigan haciéndolo tan bien, con tantas ganas y con tanto talento... ¡Larga vida a Charm!

Aoshi & Sirinae



Operación Friki II – El Concurso

Los participantes

Este mes hemos seleccionado, de entre todas las cartas recibidas, a estos seis participantes, que han demostrado su valía para participar en el concurso:



Meritxell "Kakumei" Cartes, de Barcelona, participa con "Shuffle", de la serie basada en el juego de cartas de Yu-gi-Oh; del disco de Charm ha elegido "A veces el amor" y, finalmente, ha cantado "True Light" de DNAngel.



Aroa "Yumiko" Cobos, desde Blanes (Asturias). Yumiku, perdón, Yumiko, que casi creamos el nipon-bable, es nuestra primera participante de la cornisa cantábrica, y lo hace grabando sus versiones de "Todos juntos", "Aitsu" y "1/3 no junjo na kanjo", respectivamente de Slayers, Gals y Kenshin.

Vanessa "Vane" Márquez, de Paterna (Valencia), participa desde la tierra más musical del mundo, Valencia. Y lo hace con "Suteki da ne" de Final Fantasy X, "La tesis de un ángel cruel", de Evangelion, "Saigo no yakusoku" de la recordada "Marmalade Boy" y, finalmente, con New Future, del shojo anime musical "En busca de Full Moon".



Eva "Alake" Páez, de Madrid. Bueno, pues aquí tenemos a una participante de la primera edición de Operación Friki, que incluso se clasificó para la final, pero que por motivos ajenos a su voluntad no pudo estar en la gala de Barcelona. Alake viene dispuesta a quitarse la espina en esta segunda edición, y nos canta "Sobakasu" y "No sería mejor", del álbum de Charm, junto a "Fukai Mori" de Inu-Yasha.





Alba del Pilar Rosique, de Pilar de la Horadada (Alicante), nos ha enviado su participación con su versión de "La tesis de un ángel cruel" de Evangelion", junto a "Midnight Blue" de Slayers. Comentar que Alba es prima lejana de cierta Charm de Murcia de nombre Lydia, a la que manda un saludo en su carta que nosotros le transmitimos.

José "Ryu Hoshii" Santos, también de Barcelona, es un aficionado a los monstruitos digitales, y eso queda claro por los dos temas libres que ha elegido para participar: "Butterfly" de la primera etapa de Digimon y el tema de apertura de la Liga Johto de Pokémon. De Charm, ha grabado "Esto sí es un blues".



Los primeros finalistas

Ya tenemos tres finalistas que pasan a la segunda ronda, y que, mediante vuestros votos, han sido los siguientes participantes: **Daniel Ardila**, **Thais "Pai" Martínez** y **Sara "Naruku" Violat**. Los tres pasan a la segunda ronda, que tendrá lugar durante este verano, y de donde saldrán los nueve elegidos que actuarán sobre el escenario de La Farga de L´Hospitalet, dentro de los actos del Salón del Manga.







Por cierto, decir que los tramposos serán descalificados. Vale que le digáis a vuestros amigos que os voten, pero debemos informar de que ya hemos descalificado a un participante por escribirnos varios mails al día desde distintas cuentas y remitentes. Si queréis hacer trampa, afinad, porque aunque obviamente se nos puede engañar, si no sois realmente buenos os vamos a pillar.

Votaciones

A fechas de cierre de este número, se han destacado varias canciones. Entre vuestras favoritas sobresale "Blurry Eyes" de DNA2, junto a "Chala Head Chala" de Dragon Ball o "Piece Of Love" de Ranma ½. De las de J-pop, las nenas; Nanase Aikawa, Ayumi Hamasaki o Hikaru Utada, han recibido más votos que los grupos de visual rock. Y, finalmente, en las clásicas, dominan Mazinger, Comando G y Ulises 31. Comentaros que tenéis que votar a vuestras favoritas, no a las que canten los participantes de OF2 (ya hemos recibido varios votos votando a la mejor canción de las de cada uno de ellos, y esto es otra votación totalmente distinta).

Hemos establecido tres categorías para que elijáis vuestros temas; en la primera de ellas, "Canciones favoritas", podréis votar cualquier canción de anime o videojuego que prefiráis, sin importar popularidad, antigüedad, si se ha emitido en España, etc. En la segunda, votaréis a vuestras canciones favoritas de J-Pop. Y, finalmente, en la tercera, esperamos vuestros votos para vuestras canciones favoritas de anime que se emitieron en España y que tenían o tienen las canciones dobladas en nuestro querido español. Desgraciadamente, este mes no hay espacio para poneros las listas orientativas, utilizad las de pasados números de Minami. Decir además que no serán tenidos en cuenta los votos a canciones que ya hayamos publicado en el "Minami Music vol. 1" y en el disco de Charm "Konnichiwa".

Por último, recordar que las direcciones para las votaciones, tanto de concursantes como de finalistas como de canciones para CDs, son las de las bases. Sí, las mismas para todo.

Friki Martin

Bases de participación Operación Friki 2

1. Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando canciones relacionadas con el manga y el anime. Podrán enviar hasta tres canciones pero, obligatoriamente, una de ellas deberá ser utilizando los karaokes que vienen incluidos en el disco de las ganadoras de la anterior edición de Operación Friki: Charm. Y al menos una de las canciones deberá estar interpretada en español, siendo el japonés el otro idioma de concurso. No podrán concursar los participantes que hayan resultado ganadores en anteriores ediciones de este concurso o que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música.

2. Los participantes deberán enviar, acompañando a la grabación, el boletín de participación, que viene incluido dentro del citado disco, en el que se ajuntará el cupón que viene incluido en la revista "Minami", además de una foto, lo más resultona posible, para poder publicarla en la revista en el caso de ser seleccionados.

3. El criterio de selección será el siguiente: Existirá una primera fase, a lo largo de los primeros meses del año 2004. A lo largo de ese periodo, a la fecha de cierre de la revista (que suele ser un mes antes de su aparición en el mercado), se publicarán en el CD y la revista "Minami" los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y cumplan con un mínimo de calidad en interpretación. De todos ellos, dependiendo de vuestros votos, serán elegidos tres finalistas cada mes, que pasarán a la fase final. Esta primera fase tendrá lugar en las revistas de (en principio y salvo modificación posterior debido a circunstancias externas) febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2004, y saldrán elegidos tres finalistas de cada una de ellas, a los cuales podréis votar hasta el 10 de agosto. En la revista de finales del mes de septiembre, los finalistas más votados saldrán anunciados y serán los que accedan a la gala final de "Operación Friki II", que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2004. El premio, inicialmente, consistirá en participar en una grabación profesional, de cara a incluir dicha grabación en el futuro segundo volumen de la colección "Minami Music".

4. Tal y como consta en la primera base, cada concursante podrá enviar hasta tres canciones, pero con un mínimo de dos, una en japonés y la otra en español (esta última utilizando las versiones karaoke que van incluidas en el disco de Charm!). Aunque en la canción extra se aceptan versiones, es decir, que seáis vosotros los que cojáis una canción japonesa, la traduzcáis y adaptéis. Deberéis de enviar el boletín, con el cupón adherido, la maqueta y la foto a: Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos n. 725 28080 Madrid. De nuevo como el año pasado, las canciones se podrán enviar en casete o CD.

5. Otra novedad es la participación, esta vez no puedes presentarte en solitario y en grupo, esta vez sólo te puedes presentar en una categoría, o en solitario o en grupo. Y los grupos como máximo de 3 personas en el caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problema, y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.

6. Estas bases en principio son definitivas, pero pueden sufrir alguna variación si el desarrollo del concurso así lo hace necesario.



PASATIEMPOS

SOPA DE LETRAS

¡¡Esta noche es el festival de primavera de Para-Para y Ran Kotobuki aún no sabe qué ponerse!! Ayúdale encontrando las quince prendas de vestir y accesorios que se esconden en esta sopa y consigue que Ran vaya a la última (hay que ver lo intelectual que es esta muchacha...).

K	Y	S	A	I	E	D	N	M	J	Y	K	I	O	H	O	J	L	S	D
W	C	T	D	L	Y	M	N	P	H	D	T	S	S	W	X	P	P	O	B
D	Q	R	L	M	P	F	R	Q	G	A	D	U	M	N	F	C	J	L	W
N	K	O	A	T	C	I	N	T	U	R	Ó	N	T	Z	Y	T	D	L	U
V	M	H	F	C	P	I	N	T	A	L	A	B	I	O	S	U	G	I	X
Y	E	S	I	S	D	Q	B	M	X	L	T	L	D	P	T	B	A	N	A
I	V	O	N	F	P	S	T	E	K	L	K	A	U	L	Y	M	J	A	C
Z	K	P	I	P	C	N	H	W	T	N	U	X	U	A	Q	A	U	T	L
Y	G	W	M	N	T	H	V	O	X	Y	X	R	Q	T	H	J	W	G	C
J	W	N	S	I	P	R	B	K	G	M	P	D	N	A	K	P	B	J	I
Y	Y	Z	S	G	Z	I	N	O	O	R	W	N	B	F	H	W	F	X	E
A	S	U	L	B	L	Y	Y	H	T	N	O	Q	I	O	F	Q	K	L	W
T	T	K	F	L	P	A	Ñ	U	E	L	O	I	R	R	B	H	H	I	R
R	J	P	E	M	N	M	O	C	H	I	L	A	K	M	Z	X	A	D	O
K	E	R	V	I	R	R	Q	A	Q	F	Y	N	D	A	V	X	I	R	Q
O	A	Q	J	U	Q	T	B	H	R	G	J	X	L	S	M	Q	X	O	B
L	E	M	M	I	R	K	O	P	U	L	S	E	R	A	S	E	W	T	P
E	V	Q	Y	E	U	V	J	P	K	Y	E	D	T	B	Q	O	E	U	O
A	R	E	U	Q	E	Ñ	U	M	T	G	D	G	R	T	D	A	N	X	S
S	A	Ñ	U	E	D	A	C	A	L	F	H	O	B	R	R	O	Z	H	Y

Rafa del Río '04

EL REDACTOR ESCONDIDO

Meanie Leanie vuelve a sacarme las castañas del fue... digo... a enviarnos uno de sus ocurrentes pasatiempos. En esta ocasión tenéis que encontrar los nombres de los redactores que se esconden en las cuadrículas, y luego, con las letras de las casillas oscuras, formar un último nombre. El de la persona más buscada de la redacción de Minami. ¿Te atreves a encontrarlo?

- Los frikis en Bancarrota nunca olvidarán lo que hace por ellos (3 casillas)
- Mundialmente conocido por su amor hacia Miss Ayukawa (5 casillas)
- Traductora y fanática del shôjo, gracias a la cual entendemos las comidas de coco de Miki Koishikawa (7 casillas)
- El correero más majo que ha tenido Minami (8 casillas)
- Y la correera (lo mismo de antes) (4 casillas)
- Presentador y creador de Gran Hermanotaku (7 casillas)
- Corresponsal en salones y demás que nos mantiene informados a través de las Crónicas Ilustradas (10 casillas)
- Polémico y polifacético, amado y odiado y mil veces asesinado por los participantes del concurso de cosplay (6 casillas)
- Polémico y polifacético, amado y odiado y mil veces asesinado por los participantes del concurso de cosplay (10 casillas)

En las casillas señaladas ¡Alguien se ha escondido! ¿Quién será? Una redactora muy tímida que le ha dado vergüenza salir aquí. ¿Quieres encontrarla? Pues ordena las letras de las casillas en negrita y ganarás un fabuloso premio. ¡Una noche con ella! XD

Soluciones: Eva, Curro, Chiisai, Argonath, Nana, Pakouji, Rafa del Río, Lázaro, Mazochungo. [Isadora]

Y eso es todo por este mes. Poquito pero intenso. Y no os preocupéis los que habéis mandado pasatiempos, de verdad que hacemos todo lo posible porque salgan cuanto antes.

Rafa del Río

Gackt
NO ES SÓLO UNA VOZ

Si algo caracteriza a *Gackt* es su polifacética carrera: cantante de visual rock, actor, protagonista de un videojuego... Este chico triunfa allá por donde va y la fama le sigue gracias a su atractivo y ambiguo rostro, su profunda y sensual voz, y su carácter perfeccionista y laborioso.

El Hombre

Kamui M.S. Gackt nació en Okinawa el 4 de Julio de 1971, aunque él asegura que tiene 400 años. Su nombre real es desconocido aunque se rumorea que se llama *Satoru Okabe*. Su educación se basó en la perfección y la rigidez, hecho que influyó en su carácter al igual que un suceso desagradable que casi le cuesta la vida a los 7 años, tras el cual fue ingresado en un psiquiátrico aquejado de alucinaciones (podría ser una maniobra publicitaria). Comenzó a tocar el piano con 3 años obligado por su padre (que era trompetista) y posteriormente aprendió a tocar la guitarra, la batería o el violín entre otros, además de estudiar inglés, francés, mandarín y coreano. A los 17 años decidió que la música clásica no era lo suyo y cambió al rock. Es muy perfeccionista y no tolera los errores aunque en realidad posee un gran sentido del humor. Como curiosidad, le encantan las mujeres de ojos grandes y adora el manga **Banana Fish**, de *Akimi Yoshida*.

La música

Sus inicios fueron a los 19 años en *Cains: Feel*, aunque previamente había tocado la batería. La fama no le llega hasta 1995 cuando entra a formar parte de *Malice Mizer*, donde sustituye al anterior vocal, *Tetsu*. Durante los cuatro años en los que está en el grupo salen dos álbumes: **Voyage sans Retour** y **Merveilles**, y varios singles, obteniendo un gran éxito. Mas por razones económicas y personales en 1999 abandona el grupo siendo sustituido por *Klaha*.

Su primer trabajo en solitario sale el 12 de Marzo de 1999 y es el maxi single **Mizérable**, con un estilo semejante al de su anterior grupo. Conforme publica sucesivos trabajos, realiza un cambio radical tanto en aspecto, con mayor seriedad y madurez, como en su estilo musical, menos barroco, más rockero y con un nuevo instrumento, su propia voz. Destacamos el tema **Emu: For my Dear**, canción dedicada a su amado *Kami*, miembro de *Malice Mizer*, tras su muerte. El 26 de Abril del año 2000 lanza al mercado su primer álbum, **Mars**, un año después **Rebirth**, más rockero que el anterior, y el 19 de Junio del 2002 lanza **Moon**.

Aparte de cantar, ha trabajado en una serie japonesa llamada **Hero´s Hero**, y tiene un programa de radio: **Furachi**. En el campo del anime ha compuesto el ending **Tsuki no Uta** del anime **Texhnolyze**, y el opening **Lu:na** y el ending **OASIS** de **Shin Hokuto no Ken** (cuyo último episodio ha salido en enero de este año), siendo doblador de esta última (interpreta el papel de *Seiji*). El single con sus dos temas salió a la venta el 25 de Junio del 2003.

Como curiosidad decir que ha cantado una versión de **To feel the FIRE** de *Stevie Wonder* junto con otros artistas japoneses en el álbum **FIRE-SOUL OF FIRE**..

El presente

El 2003 fue un año de cine para *Gackt* ya que se estrenó la película **Moon Child**, donde trabaja junto a otro cantante, *Hyde*, de *L´Arc en Ciel*. La película nos sitúa en el año 2014, en plena crisis económica en Japón, concretamente en una nueva ciudad llamada *Mareppa*, que atrae a seres de todo tipo, desde criminales hasta vampiros. *Gackt* hace el papel de *Shô*, un joven huérfano que se hace amigo de *Kei*, un vampiro interpretado por *Hyde*. Es una historia de exaltación de la amistad, con grandes dosis de acción y fantasía vampírica. Además, entre otros actores destaca *Taro Yamamoto*, que interpreta a *Toshi*, amigo de la infancia de *Shô*, y que es conocido por su papel en **Battle Royale**. Dirigida por *Takahisa Zeze* y escrita por el propio *Gackt*, es una mezcla de **Entrevista con el vampiro** y **Rebelde sin causa**, con un argumento interesante aunque sin demasiadas pretensiones. No obstante, merece la pena aunque sea tan sólo para ver la magnífica escenografía. Salió en DVD el 25 de Septiembre del 2003, con 3 DVDs llenos de extras como entrevistas, rodaje o los temas compuestos por *Wang Leehom*, y de regalo viene con un libro de fotografías.

Tras el maxi single **Last Song** lanzado el 12 de Noviembre del 2003, el 3 de Diciembre salieron a la venta dos discos: **Crescent** y **12Gatsu no Love song**. El primero es un álbum sorprendente donde combina rock, gothic y toques de pop en los doce temas. Asimismo el disco tiene unas preciosas baladas repletas de sentimientos, a destacar **Solitary** y **Tsuki no uta**. También debemos subrayar **Orange no Taiyou**, donde participa su amigo *Hyde*. El **12Gatsu no Love song** es una nueva reedición de este single que incluye una versión en mandarín. Y como objeto de coleccionista salió el DVD **Platinum Box IV** el 17 de Diciembre.

El 25 de Febrero de 2004 salió a la venta el álbum **The Sixth Day**, el mejor recopilatorio, con los temas: **OASIS**, **Seki-rey**, **Secret Garden**, **Kimi ga oikaketa yume**, **Wasurenaikara**, **Tsuki no uta**, **Mirror**, **Vanilla**, **Mizérable**, **Lu:na**, **Last song**, **Another world**, **Kimi no tame dekirukoto** y **Saikai**. El disco viene acompañado de un libreto especial y numerosos regalos. Es muy interesante ya que nos muestra una visión general de su carrera.

Y no nos podemos olvidar del videojuego de Taito para PS2 **Bujingai**, protagonizado por *Gackt*.

En fin, que *Gackt* es todo un fenómeno de masas y, como tal, tiene numerosos fans que lo adoran e imitan (*NdL: Mira, eso me suena...*). Sin embargo también tiene muchos detractores que se dedican a insultarlo y a soltar falsos rumores (*NdL: Sí, eso también me suena*) como, por ejemplo, su fallecimiento. Inconvenientes de la fama, pero me da la impresión de que a este chico le importa bien poco lo que puedan decir de él (*NdL: Y esto ya ni te cuento lo que me suena ^_^*).

Eva R. Evrard



GRAN HERMANOTAKU XPERIENCIA 3

No Confíes. No Temas. No Preguntes.

Esto... Hola, me llamo *Marco*, tengo 33 años, funcionario. De pequeño perdí a mi madre, si alguien sabe su paradero que por favor no dude en ponerse en contacto conmigo o con la policía en el número...

Pakouji: Ejem, oye, lamento interrumpirte, pero el programa de perdidos es en el plató 45, el que presenta *Ryoga*...

Hola a todos. ¡Soy *Pakouji Milá*! Bienvenidos a **Gran Hermanotaku**, bienvenidos a la vida otaku en directo. Hoy es día de expulsiones, al finalizar el programa los concursantes pasarán de ser doce a nueve, ¿quiénes serán los pobres desgraciados que se vean obligados a salir de la casa? Lo sabremos dentro de nada... Pero antes, os recomendamos ver en el CD el vídeo resumen de la anterior jornada. Si ya lo habéis hecho, sigamos.

Kaworu y *Yukito* están recostados en el sofá del salón, solos. Cada vez pasan más y más tiempo juntos, no paran de conversar durante todo el día, prácticamente ya lo saben todo el uno del otro. Es de noche, casi todos se han ido ya a la cama. *Kaworu* se ha quedado medio dormido y *Yukito* no para de mirarlo y volver la mirada hacia otro lado por si se despertase. *Yukito* piensa en *Touya* y se siente sucio, pero no puede evitar seguir mirando a *Kaworu*. El joven ángel, al abrir lentamente los ojos, se da cuenta de las miradas huidizas de *Yukito*, se alza a su lado y echa su brazo alrededor de él, acurrucándole sobre su hombro. *Kaworu* sonríe... *Yukito* se ruboriza, vuelve a pensar en *Touya*, pero la pasión que siente hacia su compañero es irrefrenable. *Kaworu* le acaricia suavemente la cara. *Yukito* siente tanta felicidad que su cuerpo parece desvanecerse como si de LCL se tratase. *Kaworu* le quita las gafas, esboza la sonrisa más bonita que *Yukito* haya visto jamás. Sus labios se aproximan y sus almas se funden en un beso. *Kaworu* empieza a bajar lentamente la mano hacía el paquete de *Yukito*...

Bulma (en pijama, entra despacio en el salón): ¡¿Eh?! ¿Pero qué es esto? Oye, ya sabéis que yo soy muy liberal y eso, pero



tirad para vuestra cama, no quiero más manchas en el sofá, demasiado tenemos ya con el pajillero de *Junta* y sus vómitos...

Kaworu coge de la mano a *Yukito* y se van corriendo y riendo al dormitorio...

Bulma (pensando): ¿Entonces esto es lo que están haciendo mi hijo *Trunks* y *Goten* cuando entro de golpe en su habitación? Mmmm... Creo que debo hablar con él cuando salga...

Cambio de escena. Mediodía. *Naru* sale al patio en bikini para bañarse en los baños termales que construyó con la ayuda de *Keitaro*. Detrás sale *Amelia* que le pregunta cómo coño han podido surgir unos baños termales en plena Sierra Nevada, a lo que *Naru* responde que en el anime todo es posible. Se meten en el agua y poco a poco se les unen *Junta* y *Anthy* (con un bañador súper hortera, todo estampado de rosas). Se le van añadiendo improvisados concursantes deseosos de sentir la calidez del agua en sus pieles rasgadas por el frío de la sierra. Empiezan a hablar de lo que echan de menos del exterior...

Amelia: Pues yo al entrar aquí tuve que sacrificar mi colección de *"Cómo ser una verdadera heroína en 35 fascículos"*. Buf, la verdad es que lo pasé realmente mal. Pero gracias a *Kamisama*, mi kioskero me lo irá guardando...
Junta (que cada vez pasa más tiempo en estado *Megaplayboy*): Yo cada quince días me pillo el coleccionable de *"Putas del Mundo"*, está muy bien...
Amelia (que ve a *Bulma* salir al patio): ¡¡Oye *Bulma*, tía!! ¡Ven y te bañas!
Bulma: Ya, eso iba a hacer... pero es que le estaba pidiendo al *Súper* que nos pusiera el disco de los *Pecos* que me traje, pa animar un poco la fiesta.
Amelia: ¿*Pecos*? ¿Qué grupo es ése?
Junta: ¡Pues yo me traje el disco *"Lo que te metí mientras dormías"* de *"La Polla de Van Gogh"*!
Naru: *Junta*, ¡eres igual de pervertido que *Keitaro*! ¡Eres lo peor, tío!
Keitaro: Jajajajaaaa.
Naru (atizando a *Keitaro*, que asciende a las nubes del golpe): ¡Y tú no le rías las gracias!
Seiya: ¿Ese chico es im-mortal de los que no se mueren? A prupósito, ¡¿QUIÉN ME HA ROMPIDO LA AMMADURA DE PEGASO?!
Bulma (susurrándole a *Amelia*): Estoy hasta el coño de *Seiya* y su armadura...
Anthy: Si queréis, podéis poner mis CDs de música negra que me traje. También tengo a *Hakim*...
Yukito (sonriendo, como de costumbre): Yo tengo material de *Madonna* y *Mónica Naranjo*, si os interesa...
Kyosuke: Yo no sé si me traje música o no.
Lain: Alguien se desconectará esta noche del concurso...
Bulma: Ains, cada loco con su tema. Por cierto... ¿dónde ha ido *Junta*? ¿Y *Chi* dónde está?

Habitación de las chicas. *Junta* habla con *Chi*...

Junta: ¿Los ordenadores conocéis bien los números, no?
Chi: Chiii, numbers!, one, deux, san, cuatro...
Junta: ¿Conoces el 69?

Pasan los días, *Naru* habla con *Keitaro* aso-



XPERIENCIA 3

No Confíes. No Temas. No Preguntes.

mados por la ventana mientras ven cómo la nieve se deposita sobre el pozo de *Sadako*, en el que no ha habido ninguna actividad en todo este tiempo.



Naru: Ese pozo... me da muy mala espina. Yo creo que lo que dijo *Lain* era cierto, *Sadako* tarde o temprano vendrá a por nosotros. Tengo miedo.
Keitaro (abrazando a *Naru* por detrás): No te preocupes *Naru*, yo siempre estaré contigo y te protegeré. Llegaremos a la final del concurso y conseguiremos el dinero para volver a matricularnos en la Todai. Las tasas no supondrán más un obstáculo en nuestros sueños...

Naru suspira. Se oye un ruido de interferencias televisivas. Ambos se giran y ven que el televisor se ha encendido solo. *Keitaro* lo apaga. -Serán cosas de Chi- piensa. Pero justo cuando se vuelve a girar para regresar con *Naru*, el televisor se enciende de nuevo. Ahora, en la pantalla, se ve la casa de **Gran Hermanotaku**, el patio, el pozo de *Sadako*... Y de él sale lentamente *Sadako*, una niña algo crecidita ya, de blanco y con un abundante pelo negro echado sobre su rostro. El ente demoníaco se aproxima a la pantalla con intenciones de abandonar el mundo de las ondas para pasarse al real. *Naru* grita y todos se acercan al salón. *Sadako* empieza a salir de la pantalla...

Bulma: *Sada*... ¡mira que te dije que aquí no vinieras!
Kyosuke: Yo creo que esta película la he visto antes.
Amelia: ¡¿¿Qué es eso??! Argg, ¡qué asco!
Seiya: ¡Mi ammadura rompida no me impedirá acabar contigo vencerte matarte! ¡Meteoros de Pegasoooooo!

Yukito se acurruca en los brazos de *Kaworu*. Ambos empiezan a magrearse lascivamente. *Anthy* da golpes a *Sadako* con el cepillo de barrer para evitar que salga de la pantalla.

Bulma: Negra, déjala. Mira *Sadako*, ¿pero quién te crees que eres? ¿Una *Video Girl*? Nena, sal ya de la tele, te invitamos a tomar café y te largas...

Sadako consigue salir de la pantalla, pese a los ataques de todos. Sin embargo se ve obligada a escapar corriendo pues *Anthy* la persigue por toda la casa dándole escobazos. Al final *Sadako* pega un brinco y se mete en el pozo del jardín.

Después de varios incidentes más, alegrías y penas, llega el día de las expulsiones. *Pakouji* anuncia los concursantes más votados por los lectores de **Minami**.

Pakouji (a través del monitor de la casa): Hola chicos, ¿me veis?
Todos: Síii, ¡Guapo! ¡Tío bueno! ¡Te vemos!
Pakouji: Lamerme el culo nos os servirá de nada.

Kaworu y *Yukito* se miran y se sonríen con complicidad...

Pakouji: Bueno, los expulsados son, en tercer lugar... *Kyosuke*. Debes abandonar la casa.
Kyosuke (dudando): ¿Me has dicho a mí, *Pakouji*? ¿Estás seguro? ¿Cuántos votos han sido? ¿99? ¿100? ¿La puerta de la salida es ésta o aquélla?
Pakouji: En segundo lugar, *Lían*...

Lain mira a *Chi*.

Chi: Chiiii...

Lain se levanta y se encamina, sin dirigir ni una palabra a los demás, a la puerta de la casa. *Chi* la sigue sin cesar de decir *Chi*. *Lain* coge el pomo de la puerta. *Chi* la agarra por detrás. *Lain* se gira...

Chi: Chiiiii... *Lain* ha sido buena con mí. *Chi* quiere *Lain*. ¿Eres la persona sólo para mí? ¿Tú ser?
Lain: No, no lo soy.

Chi se bloquea al más puro estilo Windows, pantallazo azul incluido.

Naru (dirigiéndose hacia *Chi*): Ains, ¡qué tía! No soporto a esa autista, menos mal que se va. *Chi* ven aquí anda. *Chi*... ¿qué te pasa? ¡Chi, reacciona! ¡Chi! ¡Chi! ¡Chiiiii!

Y el más votado para abandonar la casa es... ¡*Junta*!

Junta: Mmmm... bueno, mejor... Hay más nenitas fuera esperándome para que les destroce sus precisos coñ...
Amelia (preparando un hechizo): ¡¡Arggg!! ¡Qué grosero mal educado! Por el amor y la justicia y los votos de los lectores de **Minami**... ¡Vete ya de esta casa de una puta vez! ¡Te odio!

Amelia lanza un conjuro que saca a *Junta* a la velocidad de la luz y va a parar al plató del programa...

Pasa una hora después de las expulsiones, todos se fueron a acostarse. No parece que les hayan afectado las expulsiones de *Kyosuke*, *Lain* y *Junta*... En el sofá, solos, volvemos a ver a *Kaworu* y *Yukito*...

Yukito: Nada, quería decir qué... tú... tú... me gustas... mucho. Pasamos mucho tiempo juntos. Y bueno, ya lo hicimos también... Y nada, quería saber, pues eso, si ya, si ya somos...
Kaworu: ¿Novios? Escucha *Yukito*, yo ya no creo en los humanos, en ninguno. Sé de lo que hablo. Morí una vez por vosotros, no lo volvería a hacer. El Prestige, la Guerra de Irak, el paro, las injusticias sociales, la hipocresía en la que vivís, el odio, los celos... es demasiado. La estancia en esta casa me lo ha dejado claro. Los humanos no valéis nada. Es más, gracias a vosotros yo ya no creo que en el amor, simplemente en follar. Tú me deseabas, yo te deseaba... ¿qué tiene de malo?
Yukito (llorando): ¿Quieres decir que sólo fue un polvo? ¿Sólo eso? ¡¿Un simple polvo?!
Kaworu: Mira, nosotros no somos pareja. No somos novios. Yo no tengo novios...
Yukito (gritando): ¡¡Cállate ya!! ¡No quiero seguir escuchándote! ¡Déjame en paz!

Yukito sale corriendo por los pasillos de la casa hacia su cama, se abraza a la almohada y, destrozado y hundido, hace la única cosa que puede hacer en ese momento, llorar...

Pakouji Milá

CRÓNICAS NAMEKIANAS

Hola, terminó el programa de hoy de **Gran Hermanotaku** e iniciamos **Crónicas Namekianas** para contaros las opiniones de la gente que sigue el *reality otaku* del siglo (o por lo menos de los últimos 4 años de sección, jejeje). Vamos rápido a ello. Este mes pondremos algunas opiniones de los votantes (sin ningún motivo particular de selección, digamos que ha sido un poco al azar por falta de tiempo), si queréis podéis escribir para debatirlas. Empecemos...

Rubén López
Para expulsar a... a... (está difícil :p) a... ¡¡¡*YUKITO*!!! No sólo por ser gay, sino porque creo que no hará más de lo que nos mostró *Touya* en la pasada edición.
Pakouji responde: *Rubén*, respetamos tu opinión, pero echar a alguien por ser gay no creo que sea muy acertado. Por otra parte, creo que *Touya* es bastante diferente a *Yukito* en su comportamiento dentro de la casa. Un abrazo.

David López
Y voto a *Naru Narusegawa* porque estoy harto de verla en todos lados, y personalmente, no quiero que esté ahí.
Pakouji responde: ¿Dónde la ves tanto? ¿En tu clase? ¿En el supermercado? ¿En la cola del INEM? Nos dejas con la duda *David*... esperamos el próximo *e-mail* que prometes.

Marta González
¡¡¡**GRANHERMANOTAKU** ES LO MEJOR!!!
Tengo que decir que **Gran Hermanotaku** es una de las mejores partes de la revista. Y ya que estoy quiero que se pire *Junta* de **DNA2**, es insoportable.
Pakouji responde: Esperamos tus fotos y dibujos, *Marta*. Sin duda *Junta* es un poco pesado, sí, has tenido suerte. Se ha pirado en este número. Eso sí, niñas, ¡¡cerrad puertas y ventanas que *Junta* está en la calle!!

Jessica Sánchez
Me gustaría expulsar a *Junta* puesto que no se merece estar en la casa sin darse casi a conocer y sin casi hablar con la gente, y mira que me gusta, está muy bien jusjus ^_^
Pakouji responde: Bueno, al principio *Junta* no hacía más que vomitar pero a medida que fue avanzando el concurso y su estado *megaplayboy* se apoderaba de él sí que, ejem, se dio BASTANTE a conocer. En cualquier caso, ya está fuera. No me extraña que te guste, es un claro síntoma de que has caído en las garras de su extraño e irrefrenable poder de atracción. :)

d@rk <hii (sí, este es su *nick*, suponemos que es pariente de *Lain*)
¡Wolas! ¡Quiero echar a *Naru Narusegawa* de **Love Hina**, por repelente, presumida y calientabraguetas! Y quiero que *Chi* se quede, ya que aún no sabe qué es calentar braguetas. ¡Wenu, mejor que gane! ¡Viva Chiiiii!
Pakouji responde: ¡Chi!

A **Anna Baques**, entre otras muchas lectoras, también les gusta *Chi* como ganadora, sin embargo hay otra pila de gente, de la que destacamos a **Pedro Ortega**, que la odian a muerte. *Chi* no deja indiferente a nadie.

Lorena Soto
Es una decisión muy difícil, pero hay que elegir a alguien y yo voto porque abandone la casa *Junta*, y la razón es que primero no lo conozco y al resto sí y segundo me parece que tiene cara de pocos amigos. El personaje que voto para que se quede es a mi preferido *Seiya*, Caballero de Pegaso.

Y nos despedimos con el extenso *e-mail* de **Alberto Maigler**...

Quiero que se pire *Bulma*. El motivo de que desee expulsar a esta señorita (más bien señora, que ya está casada) es porque en la serie de **Dragon Ball** tiene cierta relevancia, pero en este programa que es da risa con sus palabrejas científicas y sus incordios que parece una pija total, me parece que no la tiene en absoluto. Respecto a comentarios, decir que a *Conan* deberíamos darle un premio al reconocimiento del más listo detective pero más despistado presentador... mira que confundir a *Naru* y a *Keitaro* que no son de la misma serie... xD (jeje, aunque todos sabemos, creo, que sí lo son, jejeje) y que a *Chi* le deberíamos dar el premio al mérito científico, por su descubrimiento de la nueva palabra *CHII*, no utilizada anteriormente en esta serie de experimentos, pues parece ser que las persocon HABLAN, no inventan palabras ininteligibles que ni siquiera son coherentes... XD. Ah, y pobrecillo *Junta*... siempre vomitando. ¡Ay! Hay quien no tiene remedio...
Pakouji responde: Muy bien *Alberto*, a ver si la gente se pringa y escribe opiniones tan extensas como la tuya (algunas más hay así de buenas, pero por falta de espacio y tiempo las reservamos para el próximo número, ¡sed pacientes tertulianos!).

Crónicas Namekianas termina, nos vemos en el próximo programa, al término de **Gran Hermanotaku**, ¡no lo olvidéis!

Para expulsar al personaje que menos os guste o más odiéis hay dos formas:

1) Email a:
granhermanotaku@yahoo.es

2) Por correo ordinario a:
Gran Hermanotaku
Apdo. de Correos 1221
02080 - Albacete

Además de los votos también podéis mandar a estas direcciones sugerencias, dibujos, críticas, vuestros propias historias con los concursantes, montajes videográficos o fotográficos o cualquier otro tipo de aportación que se os ocurra... Las cartas, *emails* y demás aportaciones serán comentadas en **Crónicas Namekianas**.



¡Mis querid@s otakus, ¡konnichiwa! ¿Cómo va todo? ¿Bien? Yo estupendamente, pues como os conté el mes pasado, cumplí uno de mis propósitos del año y fui a Japón ^o^! A ver si puedo hacer un mini-artículo para explicaros todas las cosas que se "cuecen" (no enriquecen) por allí, que no son pocas. La primavera se acerca cada vez más y amenaza con contagiarnos con esa fiebre que hace que **Minami** se convierta en una de nuestras obligaciones mensuales. Dejaos seducir por esta nueva fiebre "asiático-española" (xD) y vamos con esas cartas vuestras que son de lo mejorcito que hay, un saludo bien grande desde la redacción más marchosa de todas ^_^!

Y empezamos, como siempre, con la carta/email del mes, que esta vez no es algo publicable debido a su extensión, pero que viene a ser que un chico nos escribió pidiendo que desmintiéramos un anuncio que le publicamos a otro chico hace unos meses, pues al parecer en realidad todo fue una broma de unos amigos. Dicho así no suena demasiado raro, pero si leyerais todo el texto, y supierais a qué anuncio nos referimos, fliparíais. Lástima que debamos mantener anonimatos y tal...

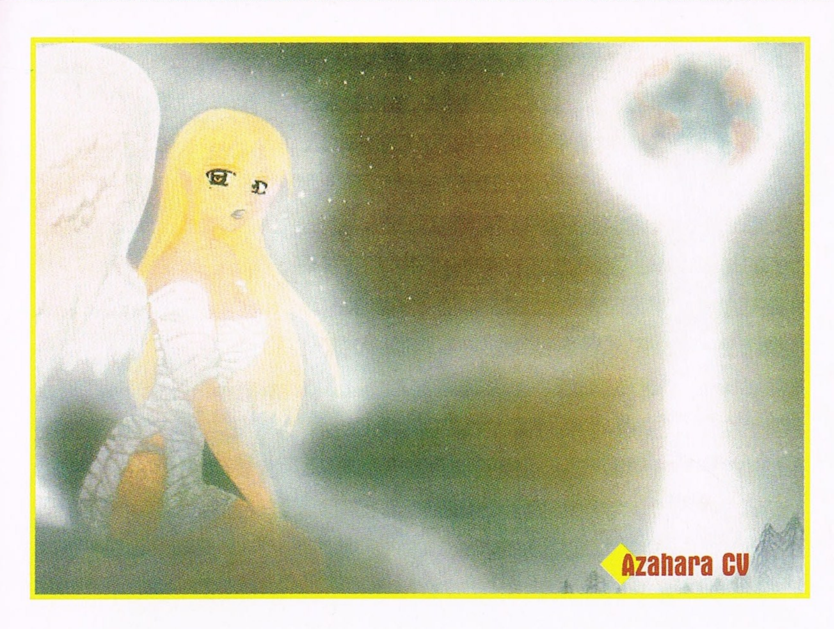
CORREO

Silvia Chedas. Esta otaku asturiana reconoce estar enganchadísima a **One Piece**, serie que actualmente ha estado emitiendo "telahínco" (ehmm... telecinco, esa cadena tan maja que tiene un 5 como logotipo). Pues bien, todos los fans de la serie estáis de enhorabuena ya que la serie está triunfando en Japón. Hace poco que tenían una de sus películas en los principales cines de Tokio (lástima que no pudiera ir T_T), y la serie tiene un buen número de seguidores nipones. El anime consta de 226 capítulos y más de 200 personajes hacen su aparición en él. El manga actualmente se está editando en Japón; incluso hay un par de guías en formato manga, *One Piece Red* (con las descripciones de los personajes principales) y *One Piece Blue* (con una guía de episodios, el diseño artístico de los personajes y muchas más sorpresas). Actualmente hay a la venta un videojuego de *PS2* de **One Piece** y otro de *GBA* en el mercado nipón. Así que espero que algún día (rezo mucho a *kamisama*) lleguen aquí sus películas, el manga y los videojuegos ^_^! Pero claro, de momento nos quedamos con los primeros 150 capítulos del anime emitidos en TV y poca cosa más.

Kaoru y Mitreya. Estas dos otakus nos escriben indignadas por la pésima labor de algunos traductores o dobladores de series de manganime. Vamos a ver, es cierto que muchas veces descubrimos que el verdadero nombre de nuestro personaje favorito no tiene nada que ver con el nombre por el que lo conocíamos. Por ejemplo, en el anime de **Ruruoni Kenshin** a *Yahiko* lo llaman *Yoshi* y a *Kaoru*, *Kori*. ¿Por qué pasa esto? Pues esto pasa porque a un grupillo de gente que se reúne y maquina planes contra el manganime (llamémoslos *Organización X-mala-mala*) se le va la perola y decide cambiarle el nombre por uno que quede más latino, más comercial o menos japonés (con lo bonitos que son los nombres japoneses T_T). Pues estos traductores, dobladores o guionistas de la *Organización X-mala-mala* quieren que tengamos un intenso dolor de cabeza al descubrir los nombres auténticos de nuestros personajes favoritos. Ahora en serio, es una lástima que se pierdan los nombres que les pone el autor de las obras y se reemplacen por unos nombres que o no tienen nada que ver o son una adaptación penosa del nombre original. Es como si yo me llamara *Juan* y me fuera a Londres y allí la gente me llamara *John* (ejemplo *Barrio Sésamo*), es lo mismo. Un hecho no menos indignante es la penosa calidad y fidelidad de algunos doblajes. ¿Por qué en Japón hay una cierta admiración a los dobladores y aquí en España pasa esto? La respuesta es (entre otras posibilidades): el trabajo chapucero de algunos, que hace que lo paguemos todos con esas series tan mal dobladas y tan poco leales a su autor. Un ejemplo de lo que *Kaoru y Mitreya* comentan en la carta en relación al tema: "...los traductores y dobladores españoles se lo curran muchísimo, sobre todo para estropearles las series a los *otakus* y *frikis*, porque esa voz de *Tamahome*... ya me diréis". Nuestra amiga *Mercedes Mª Albert* de Alicante nos escribe una carta quejándose de lo mismo, de la penosa labor de algunos dobladores o traductores. Pero bueno, yo entiendo que quizá ellos no tengan la culpa, quizá sea culpa de sus jefazos que deben querer que la serie esté españolizada, con un toque más de aquí que de allí. Nos comenta en su carta: "sólo quería aconsejar a los traductores de segundas partes (...) que fueran un poco más profesionales y que antes de ponerse manos a la obra hagan el favor de echarle un vistazo a las primeras para no variar tan brutalmente los detalles que las marcan". Eso quiere decir que los traductores o los



Ana Márquez





encargados del doblaje de las series de manganime en España, deberían ser más fieles al guión japonés y no empezar a cambiar nombres a diestro y siniestro. Tampoco deberían ponerle una voz de "travesti" a un personaje cuando en la versión japonesa tiene una voz más de machote o de camionero que la de *M.A. Barracus*, el fuertote del *Equipo A*. Si nunca habéis oído la verdadera voz que tienen vuestros personajes favoritos, tenéis curiosidad y estáis delante de la pantalla, poned la serie en dual (si vuestra tele o DVD os deja) y quedaréis atónitos. Lo mismo pasa con los *openings* y *endings* de las series, ¿qué es mejor, el *opening* original en japonés o la versión española del mismo? Un saludo muy fuerte a las *Charm* desde aquí y a tod@s es@s *otakus* con tantas cosas que contarnos ;)

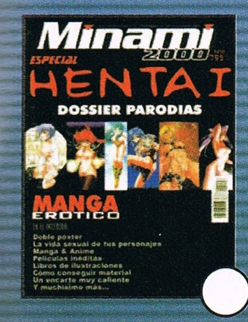
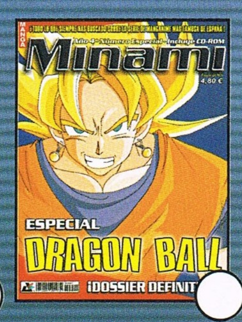
"Inmu" Sheng. Este chico tan majo escribe a la revista para decirnos que ha sido un fiel lector de **Minami** y que durante todos estos años ha visto muchas caras nuevas por aquí. "Inmu" se pregunta qué es lo que ha pasado con toda esa gente que ha estado por esta gran revista y nos comenta que sería bueno mantener un equipo más o menos fijo durante un tiempo para que la gente se "familiarizara" con este equipo (en plan de amigotes). También le gustaría que hiciéramos un especial **Minami** con algún artículo sobre la vida del redactor después de haber pasado por la revista (el antes y el después). Nos comenta que no estaría mal que los lectores supieran qué es lo que ha pasado con todos esos fantásticos redactores a los que tanto hemos admirado y que desgraciadamente ya no están con nosotros (*sniff* T_T). Otra cosa que nos indica en su carta es sobre el racismo en el manganime. Pese a llevar viviendo en España mucho tiempo, *Sheng* reconoce que hay mucho racismo en nuestro país. Y el anime y el manga, pese a ser neutrales en este tema, a veces muestran su cara más oscura y malvada en algunas series de segunda o en el *manganime underground* (que normalmente no es famosote y no se publica abiertamente). Un apunte de *Sheng* para *Lázaro*: "olvídate de dejar el trabajo de esta revista, es que sin ti **Minami** no sería lo visto". Un saludo a *Sheng* y a tod@s aquell@s otakus en contra del racismo dentro y fuera del manganime.

Rebeca Rincón. ¡Gracias por los ánimos *Rebeca*! Pongo aquí bien grande lo que escribes en la carta: "me encanta la sección de correo, creo que respondéis muy bien a las preguntas que os hacen" ^_^! Jojojojo, ¡gracias! Hale, ya me has hecho feliz para lo que queda de milenio. En cuanto a que te gustaría que averiguáramos por qué en los mangas los cuerpos de los personajes son tan "perfectos" y no tienen rasgos tan japoneses... Bien, el manga que consumen allí ha de ser uno que guste a la mayoría de la gente. ¿Qué quiere decir esto? Pues que si les gustan los ojos grandes y redondos occidentales (a diferencia de los ojos rasgados, que a mi parecer son preciosos) pondrán ese tipo de ojos para atraer a un gran número de seguidores. También podría ser que eso facilita mucho la expresividad. Lo mismo pasa con esos cuerpos tan perfectos de algunos personajes (ver **Marmalade Boy**, que sólo les cambian el pelo y algunas facciones a esos personajes *kawaii*), a poca gente le gustaría ver que su ídolo fuera una persona vaga, fea y sin recursos. Aunque a veces hay excepciones, existe el "antihéroe" de algunos mangas que se salta todos los esquemas para criticar este tipo de conducta superficial en el mundillo del manganime.

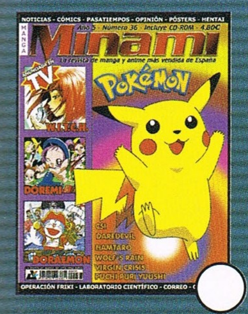
Celi-Chan. Esta chica tan simpática nos ha enviado una preciosa postal navideña. ¡Muchas gracias *Celi-Chan*! La postal es majísima, aunque hace mucho que fue Navidad, pero el retraso es lo de menos ^_^U. Lo que pone en la postal lo dejo aquí para la posteridad: "!!!Feliz año 2004!!! No creo que llegue a tiempo (*NdArgo*: no mucho ^_^) pero por lo menos la intención es buena, no? Gracias a todos los que hacéis posible que haya publicaciones como **Minami** (¡sin ella mi vida sería un caos!)". Gracias por la postal y desde aquí os animo a que enviéis lo que sea, ya sea una carta de amor, una carta explicando vuestras aficiones, los mangas que os gustan, lo que dais de comer al perro, el último anime o manga que habéis visto, etc. (lo del perro no hace falta...). ¡Ah! Y si queréis enviarnos un artículo de opinión estaremos más que encantados por saber lo que opináis sobre el manganime o sobre algún tema interesante (os recuerdo que la reproducción del cangrejo malayo sigue siendo un tema aburrido (*NdL: ¿Por qué siempre pones como ejemplos de cosas aburridas ciclos biológicos? Tú y yo vamos a tener que hablar muy seriamente... es decir, yo hablaré y tú me darás la razón y obedecerás* ^_^). La dirección de esta gran revista la tienes al final del todo.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS





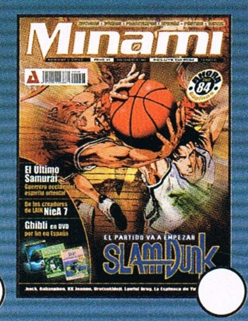
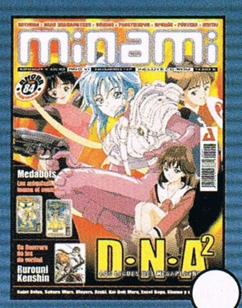











MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa. ☐

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.